Teljes játék a CD-n DVD 7 CD-nyi tartalommal

PC GURU

informatikai magazin 2003/10

1CD+1DVD!
*magyar nyelvű teljes játék a CD-n!

TELJES JÁTÉK PORT ROYALE

DVD lejátszó 3.999 Ft-ért
kupon a 89. oldalon !

DVD tartalom:

KALÓZOK - Discovery film
GAMES CONVENTION VIDEÓ-BESZÁMOLÓ
Magyar nyelvű CALL OF DUTY demó
10 DEMÓ 21 ROVAT JEDI ACADEMY VIDEÓTESZT

ISMERTETŐK

FREEDOM FIGHTERS
HOMEWORLD 2 TRON 2.0
MEDAL OF HONOR: BREAKTROUGH
JEDI ACADEMY BATTLEFIELD: SECRET WEAPONS

BEMUTATÓK

SIMS 2 MEGAELŐZETES
14 OLDALAS BESZÁMOLÓ
EURÓPA LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL

109. oldal

kvízjáték
*nyerj Ozaki 5.1-es hangfalszettet!

Sulinet expressz :) navigátor

RUNAWAY VÉGIGJÁTSZÁS

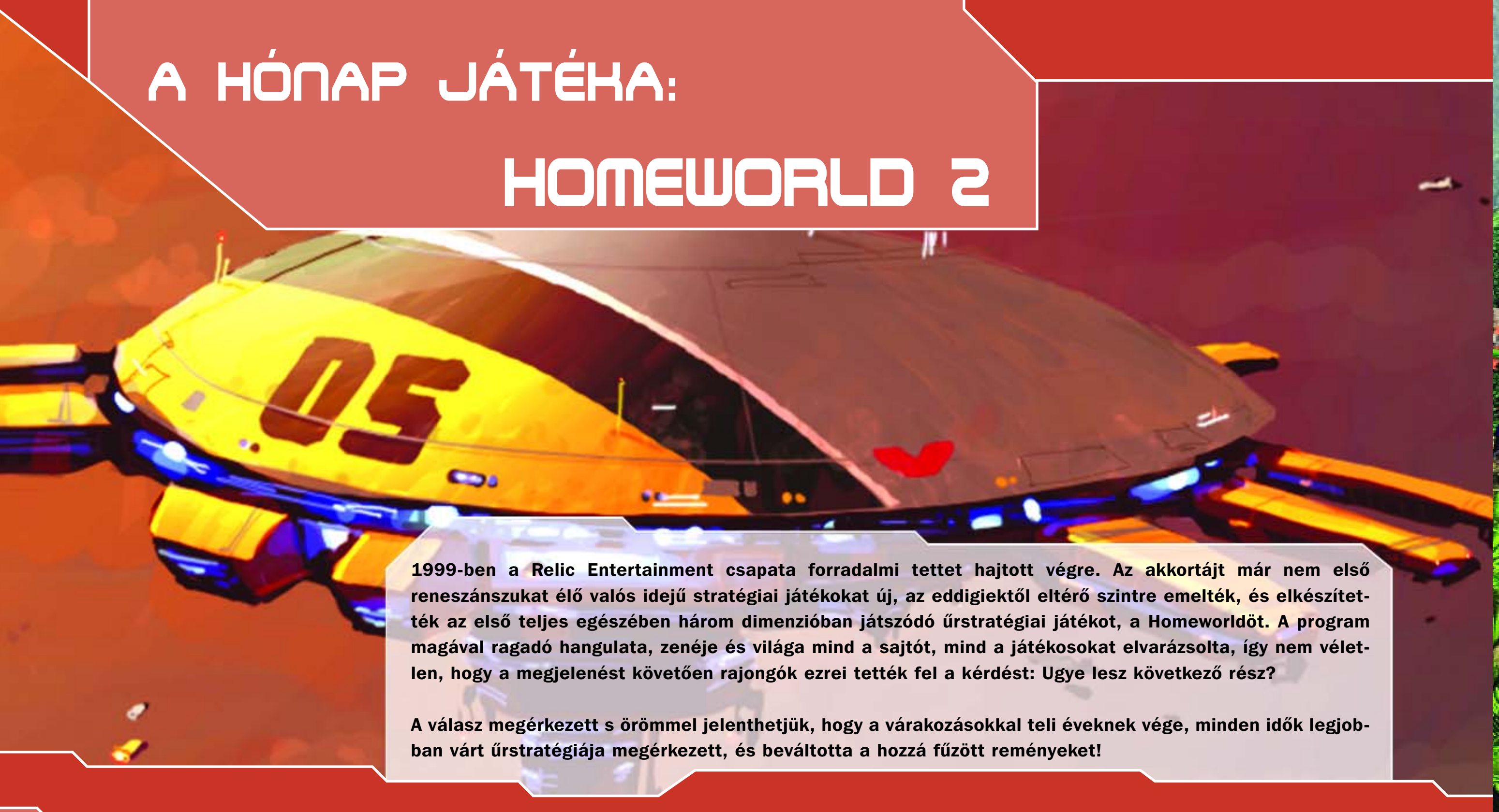
GAMES CONVENTION BESZÁMOLÓ * FREEDOM FIGHTERS * HOMEWORLD 2 * JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY * TRON 2.0 * MEDAL OF HONOR: BREAKTROUGH

WWW.PCGURU.HU

A PC GURU jelen számához két ingyenes lemezmelléklet tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

Ára: 1696 Ft - Előfizetéssel: 1271 Ft
03010

„Jobban lekötött, mint az Unreal II!"
„A Chrome mellett nem mehetsz el szó nélkül..."
LETISZTULT. KEMÉNY. TÖKÉLETES.
CHROME
• Ötletgazdag, történet-orientált FPS
• Beépíthető implatokkal növelhető képességek
• A legújabb grafikai megoldásokat alkalmazó játékmotor
• Kiemelkedően intelligens ellenfelek
• 14 különböző fegyver
• Használható járművek – siklók, harci robotok, stb.
• Kiterjedt többjátékos lehetőségek
TELJESEN MAGYAR NYELVEN, GANXSTA ZOLEE FŐSZEREPLÉSÉVEL
techland
ECOBIT
Megjelenés: 2003. Szeptember 25.
Megrendelhető az ECOBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25 Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.infosales@ecobit.hu



A HÓNAP JÁTÉKA: HOMEWORLD 2

1999-ben a Relic Entertainment csapata forradalmi tettet hajtott végre. Az akkortájt már nem első reneszánszukat élő valós idejű stratégiai játékokat új, az eddigiektől eltérő szintre emelték, és elkészítették az első teljes egészében három dimenzióban játszódó űrstratégiai játékot, a Homeworldöt. A program magával ragadó hangulata, zenéje és világa mind a sajtót, mind a játékosokat elvarázsolta, így nem véletlen, hogy a megjelenést követően rajongók ezrei tették fel a kérdést: Ugye lesz következő rész?

A válasz megérkezett s örömmel jelenthetjük, hogy a várakozásokkal teli éveknek vége, minden idők legjobban várt űrstratégiája megérkezett, és beváltotta a hozzá fűzött reményeket!

Sziasztok!

Bizonyára nem kerülte el a figyelmeteket a PC GURU mellékleteivel kapcsolatos változás. Haladva a korral és persze figyelembe véve a ti igényeiteket is úgy döntöttünk, hogy a PC GURU-t ezentúl kizárólag DVD-vel lehet megvásárolni (a teljes játékunk CD-n marad). Úgy gondoltuk, ha már lépünk, nagyot ugorjunk, teljesen elhagytuk a CD-s verziót, legalábbis ami a szokásos demo CD-ket illeti. Az előnyök úgy gondoljuk, hogy mindenki számára nyilvánvalóak, hiszen a 7 CD-nyi tartalmat változatlan áron kapjátok meg, sok száz megányi hasznos programmal és ínycsiklandozó újdonsággal. Ez a változás szükséges volt, hiszen ti is láttátok, az utóbbi időben hatalmasra nőttek a demók, kissé nevetségesnek éreztük, hogy 2-3 bemutatóanyaggal már tele is van a rendelkezésünkre álló terület fele. A DVD-n egyelőre elférünk, sok olyan anyagot sikerült felpréselnünk a korongra, amiket a CD-re esélyünk sem lett volna megjelentetni. Külön figyelmetekbe ajánljuk a Discovery Channel filmjét, mely kalózos témájával remekül illeszkedik e havi teljes játékunkhoz.

PC GURU Team

5 . . . . .Port Royale
6 . . . . .DVD Tartalom

8 . . . . .Hírek
12 . . . . .Games Convention
26 . . . . .Az Űrháborúk krónikája
28 . . . . .Max Payne 2: The Fall of Max Payne

32 . . . . .Freedom Fighters
38 . . . . .Jedi Knight: Jedi Academy
42 . . . . .TRON 2.0
46 . . . . .Cold Zero
48 . . . . .Medal of Honor: Breaktrough
50 . . . . .Lionheart
54 . . . . .Tony Hawk's Pro Skater 4
56 .Battlefield: Secret Weapons of World War II
58 . . . . .Im Memoriam
60 . . . . .Lánglovagok
62 . . . . .Northland

64 . . . . .Homeworld 2
68 . . . . .Heaven and Hell
70 . . . . .Így készült
72 . . . . . .A világ legbefolyásosabb emberei
74 . . . . .Runaway végigjátszás
78 . . . . .NosztalGuru
80 . . . . .Killing Spree!
82 .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 . . . . .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
92 . . . . .Mobil hírek

93 . . . . .Sony Ericson újdonságok
94 . . . . .Mobil kitekintő
96 . . . . .Csillogó lemezek
98 .A korongok világa

102 . . . . .Tenyérgépek
104 .Sulinet Expressz
106 . . . . .Játékvezérlők
110 . . . . .Homok a gépezetben
112 . . . . .Mesterkurzus
114 . . . . .MP3 lejátszók
116 . . . . .Építsünk zenestúdiót otthon!
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - Bad Boys II
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

! A PC Guru kérdőívet visszaküldő olvasóink közül az alábbi húsz szerencsés nyert Rebels: Prison Escape teljes játékot:

Kanyó László, Kunszentmárton ■ Ferenczi Attila, Budapest ■ Kozma Levente, Kecskemét ■ Kovács Krisztián, Baja ■ Marsai József Tamás, Budapest ■ Plesz Roland, Pécs ■ Csontos Rudolf, Debrecen ■ Burján Krisztián, Várpalota ■ Árgyelán Ferenc, Szeged ■ Botha Levente, Székesfehérvár ■ Sándor János, Sopron ■ Rozsi Norbert, Budapest ■ Rendek Tamás, Budapest ■ Győri Tibor, Tököl ■ Fodor Tamás, Miskolc, Zsigó Zsolt, Nyíregyháza ■ Varga Barbara, Gömöt ■ Szabó Tamás, Szolnok ■ Gábor Dávid, Kaposvár ■ Borbély Attila, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményüket postán juttatjuk el hozzájuk - egyben még egyszer köszönjük a rengeteg beküldött kérdőívet!

PORT ROYALE

Fejlesztő: Ascaron **Kiadó:** Ascaron **Web:** www.ascaron.com

A XVI. században induló ”Fosszuk ki Amerikát” mozgalomban egymással versengő európai nemzetek, a spanyol, az angol, a francia és a holland kolóniák küzdelmét karolta fel nemrégiben az Ascaron. Dagadó vitorlák, ágyúkkal teletömött fedélzetek és rengeteg igen agresszív hajósember gondoskodik arról, hogy az Újvilág vizein a tenger sós illatát elnyomja a lőporfüst szaga – természetesen az eljövendő korok búvárainak legnagyobb örömére…

Az ég kék, a fű zöld, a hajók meg elsüllyednek… A Pirates of the Caribbean megjelenésével ”kalózilag” ugyan el voltunk kényeztetve, ám a kereskedelem és a kolóniák békésebb életmódja többnyire a homályban maradt. Most azonban némi kárpótlás-szagot érzek a levegőben, hiszen az Ascaronról a Patrician-sorozat óta biztosan tudjuk, hogy kenik-vágják a kalmár témát. És valóban, a Port Royale-ban végre mindenből kapunk egy keveset: termelhetünk árut, fejleszthetjük a kolóniákat, építhetjük a karrierünket, a szuicid-hajlamúak elmehetnek hajókra vadászni (előtte azért kérjék a szentatya áldását), míg az élelmesebbek belekóstolhatnak a tengeri kereskedelem keserédes gyümölcsébe. A mindennapi kakaó, dohány, és tucatnyi más termék mielőtt megjárná a piacokig, raktárakig vezető ösvényt, egyszerű – munkaerőre és nyersanyagra épülő – ültetvény-rendszeren megy át. A környező kikötők keresletkínálat viszonyait kereskedelmi konvojok segítségével válthatjuk át üzleti kapcsolattá. Apropó konvojok, ahová hiánycikket viszünk, ott a készpénz mellett a reputációnk is növekszik, éhínség esetén pedig különösen jó üzleti fogás megtömni egy kolóniát, hisz a nagy, boldog és dagadt nemzet, hálás nemzet. A kereskedelem dzsungeléből az automatizálással menekülhetünk, beállíthatjuk, hogy flottáink mely kikötőkben álljanak meg, miből menynyit, milyen áron vegyenek (sőt a raktározás is szabályozható)… Sajnos az elméleti számolgatás a valós körülményeket szimuláló piacon lópikulát sem ér, mert az AI kereskedői ugyanúgy rámennek a jó üzletekre, és a város fogyasztási mutatóin túl kipakolt áru felesleget képez, ergo a haszonrés gyakran csúszik a béka feneke alá.

Koponya és lábszárcsontok, nekimegyek oszt' rontok, bontok… A kalózkodás, mint mindig, most is a legjövedelmezőbb tevékenységnek számít. Az elfoglalt hajók kiárusítása szinte kiapadhatatlan pénzforrást jelent, míg ha megbízólevéllel működünk, akkor a megjelölt nemzet hajóit ritkítva, még legális is. A híresebb kalózok gyomlálása minden nemzetnek kedvére van, a főkormányzóságokban busás jutalom vár egy-egy ilyen főmufti fejéért. A kolóniák kirablása a Pirates! óta a kalózálom netovábbja, a ”férfiakat kardélre hányni, nőket meggyalázni” mottó sajnos itt sem működik, de a piszkos anyagiak igen. Ehhez a kétféle agresszió közül a vízi út nálam még a legdurvább hajókkal sem tűnt kivitelezhetőnek, így ajánlanám mindenkinek a gyalogos megközelítést, a jókora túlerőt és a kardok, muskéták tömeges vásárlását a felszerelés részben. A tengeri csaták módszertanát az Age of Sail és a Pirates! közé lehetne tenni, míg a látvány a Patrician 2 édestestvére, kicsit pixeles, mint bármely pszeudo-3D-s megjelenítés, de nem vészes. A szokásos szeles megoldásokon túl, a láncos golyóbisok vitorlaszaggatása még mindig működik, mint ahogy a kartácstűz népsűrűség-csökkentő ereje is változatlan. A hajók megcsáklyázásához, elfoglalásához pedig holtbiztos tipp a túlerő.

A fosztogatás bibliája. Ha nem akarsz ”gonosz” lenni, a kormányzóságok ellátnak bőven jófiús feladatokkal (vagy kereskedj). Ám ha mégis belecsapsz a halálfejes szakmába, akkor íme néhány jó tanács: amennyiben egy kolónián felüti fejét az aranyláz – kirabolni, ha pestis törne ki ott – nyúlcipő, ha kincses flotta horgonyoz a kikötőben, akkor a közelben cirkálni és alkalomadtán megtámadni – persze nem pite hajókkal…

Az Ascaronnál is sikeresnek ítélték az első epizódott, ennek köszönhetően már javában heggesztik a játék folytatását (lásd híreik között).

Tika

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

DVD MELLÉKLET

KEDVES OLVASÓK!

A 2003/10-es szám eljövetelével bekövetkezett az, aminek köszönhetően egy CD szerkesztő álma, s jó néhány CD-ROM tulajdonos rémálma válik valóra: a PC Guru októberi számától hagyományos CD mellékletünket DVD-re cseréltük. Mint bizonyára tudjátok, lassan két éve kinőttük a 670 megabyte tárhelyet, és a manapság átlagosnak számító 200-300 megás demók, 50-100 megás patch-ek közül szinte képtelenek voltunk válogatni. Mindazonáltal tudjuk, hogy sok olvasónk még nem rendelkezik DVD meghajtóval, ezért számukra nem sok jóval kecsegtet ez a csere. Nekik ajánlanánk figyelmükbe a PC Guru DVD-kupon akcióját, amelynek köszönhetően egy családi mozizás áráért hozzájuthattok egy DVD olvasóhoz! Bízunk benne, hogy jóval több érdekességgel tudunk majd szolgálni számotokra DVD mellékleteinken, kezdetnek pedig 1,5 gigabyte-nyi játszható demót, 550 megabyte videót és a Discovery Channel jóvoltából egy fantasztikus ismeretterjesztő filmet sikerült átnyújtanunk nektek.

JÁTÉKDEMÓK

■ **Call of Duty - exkluzív, magyar nyelvű változat**
Igazi bombaként robbant a hír szerkesztőségünkben, amikor megtudtuk, hogy hamarosan megjelenik az Infinity Ward, azaz a Medal of Honor készítőinek legújabb második világháborús akciójátékának demója. Az elmúlt kiállításokon szerzett tapasztalataink alapján és DVD mellékletünkön található demo megtekintése után kijelenthetjük, hogy valami eszméletlenül pergős, lélegzetelállító akciójáték van születőben. A demóban az amerikai hadsereg egyik légideszantosát alakítjuk, aki szakaszával együtt egy francia falu megtisztításában vesz részt. Azok számára, akik már látták az Elit Alakulat című sorozatot, talán ismerős lesz pár jelenet.

■ **Homeworld 2**
Az utolsó pillanatban sikerült lecsapnunk a Sierra régóta várt űrstratégia-folytatására, amely ismét alaposan elkápráztathatja az első részen nevelkedett stratégákat. A játék rengeteg újításon ment keresztül, amelyek közül a legszembetűnőbb a vadonatúj grafikus motor, amely döbbenetes képi világot varázsol monitorunkra - aminek megjelenítéséhez elég erős gép szükséges. A második rész demója az első gyakorló- és az azt követő küldetésbe nyújt hosszú bepillantást, ahol is feleleveníthetjük az első részben szerzett tapasztalatainkat, s megismerkedhetünk pár újdonsággal is.

■ **Silent Storm**
Ez a játék a taktikai programokat kedvelőknek nyújthat kellemes szórakozást. Körökre osztott (leginkább a Jagged Alliance-hez hasonlítható), pergősnek nem éppen nevezhető játékmenetébe nagyszerűen illeszkednek az RPG elemek, ráadásul a 3D-s megvalósításra egy rossz szavunk sem lehet. A történet 1943-ban, a második világháború derekán játszódik, s természetesen a Szövetséges és a Tengelyhatalmak harcába csatlakozhatunk be. A program igazi különlegessége, hogy a terep teljesen átalakítható, ugyanis a robbanások által keltett kráterek és a ledöntött falak megmaradnak a játéktéren.

TOVÁBBI JÁTSZHATÓ DEMÓK A DVD MELLÉKLETEN

- **BF 1942: Secret Weapons of WWII**
- **Commandos 3: Destination Berlin**
- **Etherlords 2**
- **Freedom Fighters**
- **Jedi Knight: Jedi Academy**
- **X2 - Rolling**
- **XIII**

AQUANOX CD KULCS

Az elmúlt hónapban számtalan telefonhívás érkezett szerkesztőségünkbe, amelyekben előző havi teljes játékunkhoz, az Aquanox-hoz kértetek CD kulcsot. Nos, a CD kulcs megtalálható a CD papírtokjának fülén. Viszont a nyomda tökéletlensége miatt a szám-betű kombinációból álló kódsor roppant könnyen félreolvasható, ami miatt a nullákat nagy D-nek, a nyolcasokat pedig nagy B-nek lehet olvasni. A lényeg az, hogy a kód nem tartalmaz nagybetűt, csak kicsit és számokat.

Azoknak, akik egy gyors mozdulattal rögtön kihajították papírtasakjukat, most megadunk egy kódot, amit bátran használhatnak a játék indításához: **51b6-d4f1-dc68-adc5**.

A DISCOVERY CHANNEL BEMUTATJA: KALÓZOK!
(104 PERCES ISMERETTERJESZTŐ FILM A DVD-N!)

"A kalózok, e szabad életű kegyetlen férfiak, hamar legendássá váltak hajdanán. De valóban olyan dicsőségesek voltak e tengeri farkasok, mint a róluk szóló mesék alapján gondolhatnánk? Vajon mi a kalózok valódi története?"
Ha Te is kíváncsi vagy a válaszra, akkor feltétlenül nézd meg a Discovery Channel lebilincselő ismeretterjesztő filmjét, amelyet bátor szívvel ajánlunk e havi teljes játékunk, a Port Royale mellé!

ANIMÁCIÓK

Mozgókép-előzeteseink közül első sorban azokat az exkluzív animációkat emelnénk ki, melyeket az idei Games Convention kiállításon vettünk fel számotokra. Ezek közt találhattok egy több mint hét perces anyagot a Far Cry-ról és Greyhawkról.

- **Codename Panzers**
- **Desert Rats vs. Afrika Korps**
- **Empires**
- **FIFA 2004**
- **Knights of the Temple- magyarul**
- **Lords of Everquest**
- **Middle Earth Online**
- **Mythica**
- **Sims 2**
- **Ultima X Odyssey**
- **Stalker**

EXKLUZÍV ANIMÁCIÓK

- **Deus Ex 2 - magyarul**
- **Spellforce - magyarul**
- **Far Cry**
- **Greyhawk**
- **Ground Control 2 - magyarul**
- **Joint Operations - magyarul**
- **Worms 3D**
- **Lord of the Rings: TRotK**
- **Judge Dredd**

JAVÍTÁSOK

Megjelent a Neverwinter Nights legújabb javítása, amely hasonlóan elődjeihez, igencsak méretes listát tartalmaz a javításokról és újdonságokról. Az 1.31-es patch 78 megát nyom, s mind az Aurora Toolset, mind pedig a játékmenet alapos ráncfelvarráson esik át általa.

- **Colin McRae Rally 3 v1.1**
- **Neverwinter Nights v1.31**
- **Rainbow Six 3: Raven Shield v1.4**
- **Restaurant Empire v1.21**
- **Vietcong v1.30**

ÁLLANDÓ ROVATAINK

Állandó rovataink közt rengeteg érdekességre lelhetsz a világ legnépszerűbb játékaihoz, témáihoz. Kiegészítések, képek, cikkek és hírek várják a rajongókat hónapról-hónapra mellékletünkön.

- **Action!**
- **Autószimulátorok**
- **Battlefield 1942**

Az Electronic Arts fergeteges második világháborús akciójátéka tavalyi évben masírozott be a PC-s játékpiacra, s szinte azonnal belopta magát a counter-strike-on edződött fiatalok szívébe. Az itt található rovatunkban mindent megtudhattok a Battlefield 1942-ről, tippeket-trükköket, kiegészítőket és még sok mindent találtok a játékhoz. "See you on the beach, soilders!"

- **C++**
- **Championship Manager sorozat**
- **Counter-Strike**
- **Diablo 2**

Démonok és élőholtak tömkelegének aprítása némi egéramortizálás segítségével... avagy "már csak 1 bocipálya, aztán megyek aludni!" Elő a fegyverekkel, betárazni a varázslatokat, és kezdődjék a vérgőzös csata: előre az XP-ért, és a jobb cuccokért!

- **GTA**
- **Időgép**
- **Killing Spree!**
- **Klasszikusok**
- **Linux**
- **Mafia**
- **Medal of Honor**
- **Magyarosítások**

Jártál már úgy, hogy azért nem tudtad végigvinni kedvenc játékod egyik pályáját, mert nem értetted a feladatot? Rovatunkban olyan lelkes játékosok fordításaival találkozhattok, akik hajlandóak voltak rengeteg munka befektetésével lefordítani egy-egy játékot, hogy azok számára is élvezhetőbb legyen, akik esetleg nem értenék eredeti nyelven kedvenc játékuk szövegeit.

- **Old Hardware**
- **Quake 3 Arena**
- **Sims**
- **Repülőgép-szimulátorok**
- **Star Wars**
- **Warcraft III**

SHAREWARE JÁTÉKOK

- **Think Tanks**

Mindig is hálás témának számított kis tankokkal nyomulni egymás ellen, azonban a Think Thank valami egészen új élménnyel ajándékoz meg bennünket. A faladat adott, a pályán hegyekben előforduló ellenfeleket kell eliminálnunk úgy, hogy mi életben maradunk. Mivel mindenhonnal lőnek ez nem is olyan egyszerű feladat, hiszen a vadászat közben arra is nagyon kell figyelnünk, hogy ne mi váljunk vaddá. Az alap fegyverzet csak ideig-óráig biztosítja a sikerünket, így érdemes minél előtt beszerezni egy-két komolyabb eszközt. Ezeket a pályán lévő pontokon tudjuk fellelni, csak csínján kell velük bánni, mert van néhány ami nem annyira hatékony. Érdemes kihasználni a terep nyújtotta lehetőségeket, ezek az első támadást megfogják, így van esélyünk rá, hogy mi legyünk a nyerők.

- **Abandoned Well**
- **Battle Snake v2.0**
- **Clash**
- **Light & Shadow**
- **SolSuite 2003 v15.2**
- **Wastelands**

DESERT RATS VS AFRICA KORPS

Fejlesztő: Digital Reality
Kiadó: Monte Cristo
Megjelenés: 2003. december
Honlap: www.digitalreality.hu/index_ongoing4_hu.html

A Digital Reality nem fér a bőrébe, és a Haegemonia kiegészítő mellett egy újabb, második világháborús stratégián munkálkodik, Desert Rats vs Afrika Korps néven. Az észak-afrikai hadszínterén játszódó program 20, történelmi tényekre épülő csatán alapul, amelynek középpontjában egy-egy hős áll: két egykori barát, akiket ellenfelekké tett a háború – ráadásképp egy szerelmi szál is bonyolítja a cselekményt. Küldetéseink kezdetén 25 féle, növekvő harci tapasztalattal bíró egységből állíthatjuk össze haderőnket, de a csaták során talált, szabadon hagyott járműveket is állományba vehetjük, ezek aztán megmaradnak a következő bevetésekre is. Minél többen használnak egy járművet, az annál hatékonyabbá válik – külön sofőr, lövész, stb. A real-time csatákat bármikor megállíthatjuk egy kis taktikai elemzés céljából. Az AI a támadások mellett koordinált védekezésre és menekülésre is képes lesz. A grafikus motor tömve lesz finomabbnál finomabb képességekkel, úgymint valós idejű árnyékok és fényhatások, önmagukra is árnyékot vető egységek, miegymás. A multi rajongóinak 4-személyes többjátékos módot kínál a program.

Magyar fejlesztésről lévén szó, szinte már kötelező, de mindenképpen üdvözlendő információ, hogy a DR vs AK is teljesen magyar nyelven kerül forgalomba.

NEIGHBOURS FROM HELL 2

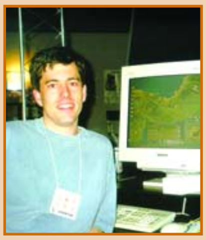
Fejlesztő: JoWooD
Kiadó: JoWooD
Megjelenés: 2003. október 31.
Honlap: -

A Pokoli Szomszédok visszatérnek! Alig elemezhetjük a játék első részét *(2003/07-es számunkban)*, máris itt az újabb veszedelem: Woody szerepében ismét rajtunk áll, hogy szomszédainkat az őrületbe

kergetve a nézettséget az egekbe emeljük. Ezúttal a Sabotage nevű játékban veszünk részt, az újabb TV-show azonban már nem a lakókörnyezetben játszódik, most szomszédaink nyaralását kell felejthetetlenné tennünk. Ilyenkor természetesen az egész család felkerekedik, így a játékba bevonhatjuk a szomszéd “csinos” feleségét, kihasználhatjuk hisztis gyermekét és még a részeg pincérekkel is afférba keverhetjük.

SIKEREK UTÁN: TROPICO 2

Miniinterjú-sorozatunkban ismét egy legendás játékfejlesztő, a Heroes of Might and Magic, a Railroad Tycoon 2, és a Tropico „atyja”, Phil Steinmeyer mesél múltról, jelenről és jövőről.



- PC Guru: Visszatekintve legutóbbi játékotokra, a Tropico 2-re, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játékot?

- A grafikát és a humoros hangulatot szerintem nagyon jól sikerült elkapni, összességében elégedett vagyok a játékkal, és a visszajelzések alapján azt hiszem, a játékosok is azok. Ha visszapörgethetném az időt, és újrakezdhetném a fejlesztést, biztosan a fejlettebb, 3D-s grafikai megvalósítást erőltetném. Van ugyanis egy jelentős játékos-réteg (főleg az Egyesült Államokban), akiket kizárólag a legújabb techológiával lehet megfogni. Legyen bármilyen jó a játék, őket csak az érdekli, van-e benne vadonatúj grafikus motor…

- Mi volt a legnagyobb tanulsága a fejlesztésnek?

- Megtanultam, hogy az embernek nem szabad szétaprózniа magát több project között. Volt olyan időszak, hogy egyszerre három projecten végeztem produceri teendőket (Age of Wonders 2, Tropico: Paradise Island kiegészítő és Tropico 2), és emellett designerként és programozóként dolgoztam a Railroad Tycoon 3-on! Ez sokkal több, mint amennyit ép ésszel képes egy ember normális színvonalon és hibamantesen elvégezni. Sajnos ez a szétforgácsolódás az RT3 kárára ment, és összességében a játék legalább 2-3 hónap csúszást szedett össze miattam. A jövőben biztos, hogy ez nem ismétlődhet meg: egyszerre csak egy projectre fogok koncentrálni!

- Hogy áll a következő játékotok, a Railroad Tycoon 3 fejlesztése?

- Az RT3 remekül néz ki, a végleges játékmenet kezd összeállni, és igazán szórakoztató a játék. A fejlesztésre kb. négyszer annyi energiát (értsd: pénzt és embert) tudunk fordítani, mint a második rész esetében, remélem ez a játék minőségében, az eredményekben és a fogadtatásban is meg fog mutatkozni. A Railroad Tycoon 2-ből 1,5 milliót adtunk el világszerte, azt jósolom, a hármas ennél nagyobb siker lesz!

A JÓ…

Új rovatunkban a hónap legjobb, legrosszabb és “legcsúfabb” hírét szedjük csokorba…

A 3DO nem vész el, csak átalakul! A csődbe ment cég tulajdonában levő játéklicenszeket nyilvános aukción értékesítették. A nagy érdeklődés és a vevők személye garancia arra, hogy a régi 3DO-slágerekkel más kiadók színeiben ugyan, de találkozni fogunk még.
A High Heat Baseballt a Microsoft, a Street Racing Syndicate-et a japán konzol-óriás Namco, és ami számunkra talán a legérdekesebb, a Might and Magic-szériát (a Heroes-zal együtt!) a Ubi Soft karolta fel. A sokmilliós vételárak pedig arra utalnak, nem fognak a címek sokáig parlagon heverni!

…A ROSSZ…

Kétségessé vált a legnépszerűbb menedzserjáték-sorozat, a Championship Manager sorsa! A fejlesztő Sports Interactive és a kiadó Eidos eddigi kisebb-nagyobb súrlódásai szakításig fokozódtak. A gond csak az, hogy a lenegdává vált név tulajdonjoga az Eidosé, míg a játék lelkét jelentő játékos-adatbázis, és a programkód a SI-nál maradt. A hírek szerint az Eidos új fejlesztővel folytatná a sorozatot, míg a fejlesztők egy jégkorong-játékot tervezgetnek. Ne legyen igazunk, de szerintünk ebből nem sok jó fog kisülni…

…ÉS A CSÚF

Az Electronic Arts részvényárfolyama szinte naponta dönt meg újabb történelmi rekordokat, ami arra sarkallta a cég csúcsvezetőit, hogy éljenek a szerződésükben meghatározott részvényopcióval Ez azt jelenti, hogy korlátozott mennyiségben ugyan, de 10 dollárért vehetik meg a saját cégük papírjait, és aktuális napi árfolyamon, azaz jelenleg 90 fölött adhatják el. A "csúf" az a hírben, hogy a cégvezérek oly mértékben fejik ezt a dollár-tehenet - a nagyfőnök Larry Porbst egymaga 17 millióért váltott ki részvényt a minap - ami pénzügyi elemzők szerint már kezdi veszélybe sodorni az EA következő negyedéves üzleti tervének a sikerét…

HOSTILE INTENT

Fejlesztő: Aware Entertainment
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. nyár
Honlap: hostileintent.aware-entertainment.com

Az azonos nevű Half Life MOD helyett ezúttal egy klasszikus FPS-t takar az elnevezés, melyben egy Leviathan nevű, titkos nemzetbiztonsági kormányalakulat tagjaként kell a világ terrorista-gócpontjain – Észak-Korea, Irak, Csecsenföld – rendet tennünk. Ezenközben egy hacker belülről próbálja bomlasztani szervezetünket, így pillanatok alatt sikerül kialakítani a „ne-bízz-senkiben” hangulatot.

A megjelenítésről saját fejlesztésű OpenGL motor gondoskodik, mely rombolható és átformálható környezetet biztosít. Egyelőre meglehetősen csúnyácska, de jövő nyárig még bőven van ideje fejlődni.

PORT ROYALE 2

Fejlesztő: Ascaron
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2004. február
Honlap: -

A német Ascaron sikeres Patrician sorozata szép lassan trilógiává bővül, néha-néha hallható róla némi információ – jelenleg épp a francia bétatesztelés veszi kezdetét – ám e havi teljes játékunk folytatása is készülget, nagyfokú titoktartás mellett. A Port Royale 2 a csillagos egekbe emeli a felbontást, mivel az eddigieknél sokkal részletesebb grafikai megjelenítést használ. Bővebb információkat még nem sikerült szerezni – túl azon, hogy Take 2 érdekeltségbe került a játék – mindössze egy szép nagy képet találtunk róla.

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

A játékipar egyes szereplői lassan már többet nyilatkoznak, mint dolgoznak - és néha észvesztő nagy okosságokat tudnak mondani. Új rovatunk ilyen aranyköpésekből válogat.

„Imádom Magyarországot! Isteni a kaja, olcsó a sör, gyönyörűek a lányok; ennél több nekem nem is kell! (...) Á, hazudtam, igazából sosem jártam Magyarországon, de a Condition Zero fejleszőcsapatából az egyik kollégám már igen, és mióta mesélt róla, folyton azt tervezem, hogy ott töltök egy nyarat."
- Richard 'Levelord' Grey, designer, Ritual

„Pár éven belül globális változásnak leszünk tanúi a játékok 3D-s grafikai megvalósításának területén. Eljön az idő, amikor már nem lesz értelme tovább növelni a nyers poligonokban mért teljesítményt, hiszen ha pl. kétmillió poligon van a képernyőn, az 1600*1200-ban kevesebb mint egy poligon pixelenként! És itt fog eljönni az a pont, ahol magának a poligonos megjelenítésnek nincs hová fejlődnie, és valami radikálisan új megoldáson kell elkezdenünk gondolkodni ..."
- Glenn Corpes, engine-programozó (Populous)

„Az a baj a kiadókkal, sőt a legtöbb játékfejlesztővel is, hogy nem látják meg a jó játékötleteket. Nem veszik észre, hogy a játékélmény legtöbbször a merész egyszerűségben rejlik. Mindenki Half-Life 2-ket akar csinálni, és a legújabb, bámulatos technológiákat használni, miközben lenézi például a Sims-et; holott a Sims a maga nemében legalább olyan fantasztikus, mint a Half-Life, sőt, a mögötte levő technológia (gondolok itt az AI-ra vagy a kezelőfelületre) is zseniális. De sajnos, hogy meglásd a zenialitást abban a játékötletben, hogy „egy család életét kell irányítanod, berendezni a lakásukat, takarítani, meg ismerkedni a szomszédokkal" legalább akkora látnoknak kell lenned, mint Will Wrightnak. És mondanom sem kell, a kiadók és fejlesztők többsége közel sem ekkora látnok..."
- Peter Molyneux, Lionhead

„A játékfejlesztésben a pályám csúcsán vagyok, az űrkutatásban viszont hatalmas kihívást, és rengeteg tanulnivalót látok. Egyébként az egész űrutazás-téma rettentően túl van misztifikálva, az ember azt hiszi, hogy eljutni az űrbe, hát az a világ legnehezebb dolga. Ez egyáltalán nem igaz. Több, mint tíz év játékprogramozás után hatalmas csábítást jelent számomra az űrkutatás, ráadásul ott az újdonság izgalma is, amit a játékvilágban, 7-8 kiadott játékkal a hátam mögött már egyáltalán nem érzek. Viszont ahányszor végignézek a QuakeConon a tömegen, ahogy a játékaimmal játszanak évek óta, elképesztő odaadással... ez óriási büszkeséggel tölt el, és arra gondolok, a rajongókat nem szabad cserben hagynom, és félredobnom a programozást a hobbim miatt." *- John Carmack, id Software*

FORD RACING 2

Fejlesztő: Razorworks Studio
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2003. október 31.
Honlap: -

Úgy látszik, az első rész sikertelensége nem szegte kedvét az Empire-nak, és újfent megpróbálkoznak a világ egyik legnagyobb autógyára, a Ford paletttájának bemutatásával. Ezúttal az európai típusokat hanyagolják, a kínálatot inkább az amerikai piacon jelen lévő járgányok jelentik. A 32 választható autó listája igen impozáns, mind-mind igazi csemege: Ford GT, az új F-150 (2004), SVT Lightning, SVT Mustang Cobra, 1955-ös és 2002-es évjáratú Thunderbird, 1971-es Mustang, Gran Torino, Mustang Mach III Concept, egy 49-es Coupe, az Európában megszokottak közül egyedül a Focus képviselteti magát (pl. a rally változattal). Tisztességes arcade játéknak megfelelően először csak néhány aszfaltszaggatóval versenyezhetünk, majd ahogy haladunk előrébb a ranglétrán, úgy bővíthetjük gépparkunkat. Ennek eléréséhez eltérő típusú pályákon (országút, off-road terep, dzsungel, sivatag és ovál) kell a legjobb formánkat hoznunk, ám a karrier módon kívül jó néhány érdekes feladat is tovább növeli a játékidőt: Duel (egymás elleni verseny, körönként egyre erősebb riválissal szemben), Elimination (az előbbi bonyolított formája, több ellenféllel kell küzdeni úgy, hogy az utolsó mindig kiesik), Drafting (cél az előttünk haladóhoz minél közelebb menni, és ezt a távolságot mindvégig tartani), Racing Line (az ideális ív pontos követése) és még számos ötlet.

Ha mindezekbol sikerül kiaknázni a bennük rejlő lehetőségeket, akkor egészen jó kis játék kerekedhet ki az új Ford Racingből. Hamarosan kiderül.

DRAKE

Fejlesztő: Idol FX
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2004. október 31.
Honlap: www.drakegame.com

Újabb, látványvilágát tekintve Mátrix-ihlette akciójáték érkezik hamarosan monitorjainkra a Drake képében. Falrafelfutás, hátraszaltó, akrobatikus ugrabugra közbeni lövöldözések, lassítás-effekt, fagyasztás-effekt (mármint amikor az idő teljesen megáll, miközben a kamera Mátrix-módra forog) és sok egyéb hasonló vár ránk eme külsőnézetes, 3D-s akció-shooter keretében. A magasröptű történet szerint meghal a 99-es Sárkány Klán összes tagja, valamint eltűnik az őrizetükre bízott ősi ereklye is (amivel egyébiránt élőlények lelkét ejthetjük csapdába, és halottakat támaszthatunk fel). Mi Drake irányításának lehetőségét kapjuk meg a játékban. Ő tagja volt a 99-eseknek, és rejtélyes módon visszatér a halálból, hogy bosszút álljon és rendbe tegye az elromlott dolgokat – ebben emberfeletti fegyverek, és elképesztő harcművészeti tudás segíti majd.

A „neon-gótikus" képregények stílusában megrajzolt grafika 25 küldetésen át ejt majd rabul, miközben kalandjaink során 30 karakterrel kerülhetünk kapcsolatba, és felfedezhetjük a „Halhatatlan Sárkány" 3000 éves rejtélyét is.

ATARI EDITOR'S DAY

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Augusztus végén, közvetlenül az európai kiállítási hullám előtt az Atari összedobott még egy Editor's Day-re keresztelt sajtórendezvényt, ahol bemutatatta a közeljövő fejlesztéseit. PC-s vonalon elsősorban a Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark új karaktercsapata, és az Unreal Tournament 2004 járműparkja villogott, de hazánk képviseletében ott volt az új Terminator játék, a Terminator 3: War of the Machines is, valamint bemutatták a Civilization III: Conquests, a Gothic 2, a Horizons, a Magic: The Gathering – Battlegrounds, a Once upon a Knight, a Shadow Ops: Red Mercury és a Greyhawk: The Temple of Elemental Evil játékaik jelenlegi fejlettségi állapotát.

Driver 3

Vizsgáljuk meg kicsit jobban a második Neverwinter kiegészítőt, amely leglátványosabban a kinézetét tekintve fejlődött. Még az első küldetéslemezénél (Shadows of Undrentide) is tovább csiszolt grafikai megvalósítással dicsekedhet. Ráadásként a nagyobb felbontás, valamint a magasabb poligonszám használata mellett a kötött kamerakezelést is elfejthetjük – szabadon mozgatható nézőponttal kényeztetnek minket a Bioware fejlesztői. Az előzőhöz hasonlóan ezúttal is hat új karakterosztályt kapunk, köztük az Alakváltóval, és a Fegyvermesterrel. Az előbbi számos karakter alakját képes magára ölteni, beleértve néhány brutálisabb szörnyedvényt is, míg utóbbi nevetséges testi erejét roppant bátorságával palástolja.

Végül egy konzolos vonatkozású hírt említenék meg, ez pedig a Driver 3 bemutatója, melyről pár kisfelbontású PS2 kép érkezett. Erősen reménykedjünk egy PC-s változat elkészülésében.

PAPARAZZI

E havi lesifotónkat Sasa készítette még a nyári Camp EA rendezvényen jártában-keltében: amint láthatjátok, San Francisco-ban utcát neveztek el az Electronic Arts-ról! A vicc az az egészben, hogy a cég központját - bár valaha tényleg az Electronic Arts Drive-on volt - már jó pár éve elköltöztették egy nagyobb helyre, így az EA-nek tulajdonképpen mára semmi köze nincs az EA utcához...

KÉPALÁÍRÁS-PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség **Nagy Gábor** nevű olvasónk alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

"Ha nincsen pacsi, kezed lesz a vacsi!"

A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti *Haegemonia* játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a *kepalairas@pcguru.hu* címre várjuk.

RÖVIDEN

Lassan havi rendszerességgel számolhatunk be arról, hogy az EA új fejlesztőstúdiót nyit. A legújabb EA-csapat Kanadában, Montrealban foghat majd neki a munkának. Várhatóan az ezzel járó költségek sem fognak gondot okozni, a kiadó ugyanis éppen most nyert meg egy pert az America Online-nal szemben, aminek értelmében 27 millió dollárt fizet nekik a netszolgáltató-óriás egy két évvel ezelőtti jogsértésért.

A legújabb félhivatalos infók szerint a Half-Life 2 nem kevesebb, mint ötféle (!) verzióban lesz kapható, ebből kettő a Steam hálózatról letölthető egyszeri fizetéses, illetve havidíjas verzió. Dobozos változatból három lesz, az alap csak az egyszemélyes játékot tartalmazza, a normál a multit is, illetve lesz egy collectors' edition mindenféle ajándékkal. Az csak hab a tortán, hogy az egyes verziókból is több al-változat lehet más-más képekkel a dobozon...

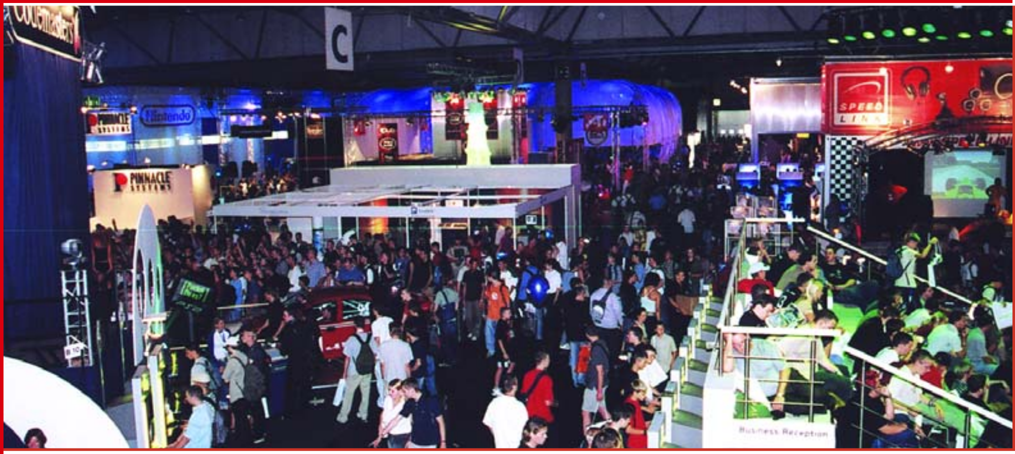
Szomorú hír érkezett cseh barátaink háza tájáról: mivel minden energiájukat az xboxos Operation Flashpointra összpontosítják, a várva várt második rész csak komoly csúszással fog megjelenni. 2005 előtt ne is reménykedjünk Flashpoint 2-ben.

Több ismerős nevet is találhatunk a Business 2.0 magazin aktuális „a világ legdinamikusabban növekvő technológiai cégei" listájának élvonalában. Az igen előkelő 4-5-6. helyezést ebben a sorendben az Nvidia, az Electronic Arts és a Take 2 foglalja el – és még mondja valaki hogy nem nagy üzlet a játékkiadás...! Ha már a Take 2-nál tartunk: a cég 22 millió dollárért felvásárolta a TDK Mediactive gyerekjáték-fejlesztő céget, valamint bejelentették, hogy az éves forgalmuk várhatóan túllépi majd az egymilliárd dollárt (ezt eddig a szakmában egyedül az EA-nek sikerült elérni).

A Ubi Soft büszkén jelentette be, hogy a fennállásuk óta eladott játékaik száma elérte a százmilliót. A jeles esemény alkalmából bemutatták a megújult Ubi logót, és megszellőztették a hírt, hogy ugyan még meg sem jelent a Far Cry, de már elkezdtek dolgozni a folytatáson.

Egy rövid de velős a végére: a Warcraft 3: Frozen Throne mindössze hat hét alatt elérte az egymillió eladott példányt. Ez a Blizzard nyolcadik (!) milliós bestsellere.

GC
GAMES CONVENTION



„Ez lesz az európai E3!" – hirdette magát egymást túlkiabálva már hónapok óta az öreg kontinens két legnagyobb számítógépes és videojáték-showja, a lipcsei Games Convention, és a londoni ECTS. Ügyesen sikerült úgy megszervezniük a két bulit, hogy mindössze egy nap legyen a lipcsei zárás és a londoni kezdés között, de ami még viccesebb, a kiállított játékok is mintegy 98%-os átfedésben voltak. Úgy gondoltuk, a két kiállítás közül a GC-t részesítjük előnyben – és mint utóbb kiderült, igazunk volt. Az ECTS nulla újdonsággal szolgált Lipcse után.

Az E3-életérzést szimulálandó, az utazást úgy szerveztük meg, hogy a lehető legjobban hasonlítson egy E3-túrára: négy embernek 800 kilométer egy légkondi nélküli Suzukiban simán felér egy tízórás repülőúttal... Kicsiny csapatunk hősiesen viselte a megpróbáltatásokat, sőt, az útba eső benzinkutak egzotikus ital-kínálatának tesztelésével súlyosbítottuk a helyzetünket (a borzalmassági versenyt nagy küzdelemben a szénsavas kávé, a limonádés sör, és a sörös kóla nyerte – nem vicc, ezeket palackozva árulják Némethonban!). Mindezt tetézte, hogy a hotelben Stöki mintegy tíz másodperc (saját állítása szerint véletlenszerű) távirányító-nyomkodással sikeresen aktivizálta a fizetős kábelcsatornát, így igen vidám hangulatban készültünk rá a kiállításra...

...ahol aztán másnap komolyan meghökkentünk a várakozó tömeg láttán, ami nagyjából a Sziget Fesztivál nagyszínpados koncertjeit idézte. Közelebb érve kezdett gyanús lenni a 140 cm-es átlagmagasság... Mivel a csak a szakmának szóló E3-mal ellentétben a GC-re bárki bemehetett tíz euro ellenében, ez sajátos hangulatot, és igen durva népsűrűséget kölcsönzött a kiállításnak (valamint olyan bájos életképeket, mint egy ócska reklámpólóért kitört tömegverekedés a látogatók 90%-át kitevő német kissrácok között...). A játék-felhozatal igencsak derekas volt, a nagy kiadók többsége vette a fáradságot, és a nagy címeik többségét becsületesen odatette. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy ami az E3-on csak mozi, vagy „hozzányúlni tilos!"-jellegű, csak a fejlesztők által mutogatott formában volt kinn, azt itt jó eséllyel bárki kipróbálhatta – már amennyiben az ember átküzdötte magát a tömegen és kivárta a sorát. (Egy idő múlva rájöttünk, hogy igen riasztó hatással van a helyi játékosokra, ha Chris elkezdi összeszerelni a kamerát. Mire az állvány állt, általában már szabad is volt a gép...) Az E3-hoz hasonlóan persze a legnagyobb durranásokat csak a külön erre a célra szentelt Business Centerben mutatták be a sajtó képviselőinek – itt azért jóval kényelmesebben lehetett kipróbálni a játékokat...

Mire a kiállítás végén eljutottunk addig, hogy az Electronic Arts szíves invitálásának eleget téve Lipcse legelőkelőbb éttermében steakre és jófajta német sörre váltsuk a Sims ez évben várható bevételeit, az az általános vélemény alakult ki bennünk, hogy a Games Convention összességében kellemes csalódást okozott. Bár az E3-hoz képest sok újdonságot nem hozott, rengeteg olyan játékot próbálhattunk ki „élesben", amit eddig még nem: ezekről az élményekről szól az elkövetkező tizenegynéhány oldal, fogadjátok szeretettel! (Mivel nem olyan reménytelenül drága, mint az E3, komolyabb játékrajongók akár egy jövő évi GC-kiránduláson is elgondolkozhatnak. Nagy élmény lesz, ez az idei tapasztalatok alapján garantált!)

Chris, Hancu, Stöki, Sasa

A Show legjobbjai

A legnagyobb innováció
David Braben - Dog's Life

A legjobb PC-s játék
Spellforce: The Order of Dawn (Bigben Interactive)

Legjobb játékélmény
Pro Evolution Soccer 3 (Konami)
Beyond Good and Evil (Ubi Soft)

Legjobb grafika
Need for Speed: Underground (Black Box Games)

Legjobb Xbox játék
True Crime: Streets of L.A (Luxoflux)

Amivel Stöki és Hancu a legtöbbet játszott
Wrath Unleashed (LucasArts - Xbox)

Chris kedvence
Paulaner sör

Stöki kedvence
Worms 3D

Hancu kedvence
Prince of Persia: Sands of Time

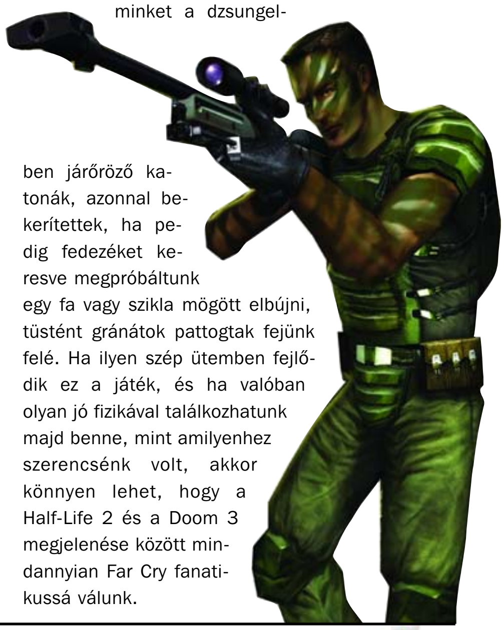
Sasa kedvence
Prince of Persia: Sands of Time

FAR CRY

Fejlesztő: Crytek Studios
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. november 28.

Amikor stábunk kisebb fele hazatért a Los Angeles-i E3-ról, első kérdéseim közt szerepelt a „na és milyen volt a Far Cry?”. A válasz nyomdafestéket nem tűrt, de a negatív jelzők ellenére komoly kíváncsisággal vártam a játékot, hiszen az előzetes képek, információk és letölthető videók sok jót ígértek. Ezért inkább magam néztem meg a dolgot, s ezek után gyorsan elmondhatom a lényeget: kérem szépen, a Far Cry jó. Nagyon jó. Mármint jó lesz, ha megjelenik, ugyanis rengeteg hibát ki kell még javítani rajta. De a közel fél órányi játék után már nyilvánvaló volt, hogy itt bizony valóban valami forradalmi dolog van készülőben. A nézelődők számára bemutatott változatban egy hegy tetejéről kellett az ellenséges táborig elverekedni magunkat. Ennek végrehajtásához a könnyebbik utat választók igénybe vehettek egy fémvázas vitorlázógépet is.

A grafikáról, amely a játék húzó részét képezi, nem szükséges sokat írni, hiszen önmagáért beszél – lásd animáció a DVD-n. A sűrű növényzet mindent beborít, csodaszép pixel-shaderes víz, Doom 3 szerű poly-bump technológia a karaktereken és a belső tereken, stb. Ami viszont a májusi változathoz képest igazán lenyűgözte szerkesztőségünket, azt a Far Cry az MI-ban fellépett javulásnak köszönheti. Gépi ellenfeleinkkel immáron alaposan meggyűlt a bajunk – és ez alaposan hátráltatta a végigjátszásról szövögetett tervünket. Amint észrevettek minket a dzsungelben járőröző katonák, azonnal bekerítettek, ha pedig fedezéket keresve megpróbáltunk egy fa vagy szikla mögött elbújni, tüstént gránátok pattogtak fejünk felé. Ha ilyen szép ütemben fejlődik ez a játék, és ha valóban olyan jó fizikával találkozhatunk majd benne, mint amilyenhez szerencsénk volt, akkor könnyen lehet, hogy a Half-Life 2 és a Doom 3 megjelenése között mindannyian Far Cry fanatikussá válunk.



JOINT OPERATIONS

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Megjelenés: 2003. november 3.

Miközben az Electronic Arts a Battlefield 1942 sikersorozatával szépen lassan lefölözi az egész multiplayer FPS-piacot, a Novalogic is sütögeti saját kis finomságát. Készülő projectjük, a Joint Operations a sikeres Black Hawk Down című játékuk grafikus motorját használja, és a manapság népszerű többszereplős játékmódok tárházával várja a modern hadviselés kedvelőit.

A programban egyszerre akár 64 ember is küzdhet egymással, a szokásos csapatjátékokon kívül pedig néhány új játékmóddal kedveskednek számunkra a készítők. A kiállításon bemutatott próbaverzió sajnos még alfa-közeli állapotban volt, de szerencsénkre egy egyszemélyes, és egy többszemélyes pályát kipróbálhattunk mellette. Az előbbiben éjszakai bevetés során kellett a sűrű dzsungelben előrenyomulnunk, az utóbbiban pedig egy szigetet kellett a tenger felől érkezőknek bevenniük.

A rengeteg vezethető jármű (légpárnás hajó, helikopterek, motorcsónakok, különböző könnyűpáncélzatú járművek), a fegyverek száma, a kint látott változat, no és persze a Novalogic multiplayeres játékok készítése terén meglévő tapasztalata sok jóval kecsegtet. A BF mellett érdemes lesz odafigyelni erre a játékra is.

JUDGE DREDD VS. DEATH

Fejlesztő: Rebellion Software
Kiadó: Vivendi Universal
Megjelenés: 2003 október 17.

Minden idők egyik legbrutálisabb képregényhőse a Rebellion Software jóvoltából hamarosan PC-n is világhódító útjára indul.

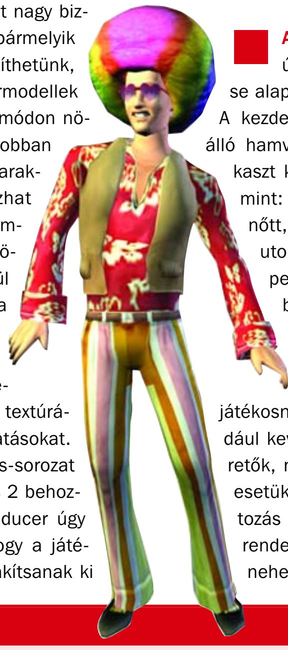
Az JudgeDredd vs. Death az első hivalatos screenshotok megjelenésekor hangulatos és látványos játék képét vetítette elénk, ezért azután hatalmas lelkesedéssel rohantuk meg a kiállításon a Vivendi standját. Az ott látottak azonban sajnos minden várakozásunkat alulmúlták. A Judge Dredd vs. Judge Death képi világa a két évvel ezelőtt megjelent FPS-ekkel sem vehette volna fel a versenyt. A karakterek kidolgozása harmatgyengére sikeredett, és a mesterséges intelligencia jeleit is csak nyomokban fedezhettük fel. Mindez azonban még nem pecsételné meg a játék sorsát, ha a készítőknek sikerült volna a képregények utánozhatatlan hangulatának akár töredékét is átemelni a játékba. Mindez azonban sajnos nem történt meg, így a Dreddet egyértelműen a show legnagyobb csalódásának tekinthetjük.

THE SIMS 2

Fejlesztő: Maxis **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2004. I. negyedév

„Nem a világot mented meg, csak kiviszed a szemetet és kisikálod a budit” – mondta Will Wright, a The Sims szülőatyja játékáról. Arról a játékról, amely Amerikában három egymást követő évben volt a legtöbb példányban elkelt program, amely több mint 9 millió (kiegészítőkkel együtt 25 millió) eladást ért meg, és amelyet eddig 17 nyelvre fordítottak le. És valóban: a példátlan sikerű szappanopera-szimulátorban nem kell nehezebb feladatokkal megküzdenünk, mint a Szomszédok Vágási Ferijének – mégis imádjuk, szórakozunk vele, és alig várjuk a hamarosan (a The Sims negyedik születésnapján) megjelenő második részt.

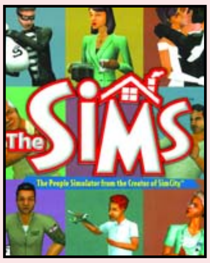
Való Világ 2. Ez a második rész pedig végre véget vet a The Sims kiegészítő-áradatának, és valóban forradalmi újításokkal rázza fel a milliós példányszámokba kissé belekényelmesedett szériát. Mint azt a Games Convention Business Centerében bennünket fogadó, kedves marketinges hölgy bemutatta, a leglátványosabb változáson a grafika esett át, ugyanis a „3 szoba, 3 gyerek, 4 kerék” tervet ezúttal már teljes 3D-ben kell teljesítenünk. Az izometrikus megjelenítést felváltja egy, a fokozatmentes zoomot és a forgatást nagy biztonsággal kezelő 3D-motor, amellyel bármelyik emberünkre kedvünk szerint ráközelíthetünk, amúgy Big Brada' módjára. A karaktermodellek is jelentősen módosulnak: az érthető módon nővelt poligonszámnak köszönhetően jobban felismerhető lesz az arc, ezen kívül a karakterek teste is folyamatosan változhat majd. Például, aki sokat jár konditerembe, az előbb-utóbb sajtreszelő-hasat növeszt, míg a puhányok menthetetlenül elhíznak. Emellett az életkor is átszabja majd a poligonokat: a demóban érzékletesen hajlott hátú öregemberek mászkáltak. A technikai oldalról érdemes még megemlíteni az életszerűbb textúrákat és a dinamikus fény-árnyék hatásokat. Az idő kicsit ugyan elvágtatott a Sims-sorozat mellett, de úgy tűnik, hogy a The Sims 2 behozza a lemaradást. Tim LeTourneau producer úgy fogalmazott, hogy „azt szeretnénk, hogy a játékosok erősebb érzelmi kapcsolatot alakítsanak ki a Simsékkel”. Ez az óhaja a látottak alapján könynyen teljesülhet.



Az X+1 generáció. A másik nagy újdonság, a generációk bevezetése alapjaiban rázza meg a játékmenetet. A kezdeti rövid bébi-lét és a kandallón álló hamvas urna között öt fejlődési szakaszt különböztet meg a program, úgymint: kisgyerek, gyermek, kamasz, felnőtt, idős ember. Az első három és az utolsó relatíve rövid lesz, a felnőttkor pedig viszonylag hosszú, hiszen ebben a korban kell szinte mindent megteremtenünk. Az öt korhoz különböző életstílusok és igényszintek társulnak, s ezekhez a játékosnak igazodnia kell. Az öregek például keveset alszanak, ám kényelemszeretők, míg a kamaszok sokat esznek, és esetükben nagyobb a közösségbe tartozás igénye. A kisgyerekek ugyan nem rendelkeznek sok szükséglettel, viszont nehezen kezelhetőek (mondhatni, a

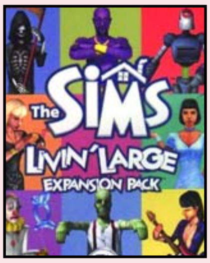
SIM-FÓNIA - ELSŐ FELVONÁS

Huszonötmillió…kimondani is sok. Márpedig az első Sims és a vele Sim-biózisban élő kiegészítők ekkora példányszámban keltek el az elmúlt három és fél évben. Elevenítsük fel a diadalmenet állomásait!



2000. március:
Megjelenik a The Sims, Will Wright évek óta dédelgetett játék-álma, az „elektronikus babaház”. Miután az Electronic Arts megvette a Maxist, zöld utat adott a játéknak, és bizonyára nem bánta ezt meg. Eredeti ötletről, nemlineáris játékmenetről és szappanopera-sármról zengett dicshimnuszokat a szaksajtó a játékosok pedig vitték a progit, mint a cukrot.

2000. november:
Még ebben az évben megjelenik az első add-on, a Sims: Livin' Large. Többek között 5 plusz karrierlehetőség, új enteriőrök és berendezések teszik teljesebbé az alapjátékot.



2001. március:
A The Sims első szülinapján debütál a második kiegészítő, a Sims: House Party. Játékmenetét tekintve kevésbé tartalmas, mint a Livin' Large, mivel csupán a házibulikra koncentrál: zenei stílusokról, buli-témáról és büféről kell gondoskodnia a játékosnak.

Megjelennek az első lesújtó kritikák, amelyek csak egy újabb rókabőrt emlegetnek.

A BÖLCSŐTŐL A KOPORSÓIG

Kisgyerek:
Körülbelül az ovis kornak felel meg, ekkor már irányíthatjuk a lurkót. A kisgyerek csak a felét „fogyasztja", mint egy felnőtt, viszont egész nap otthon van, ezért mindig figyelni kell rá.

Gyermek:
Az első Sims gyerekeihez hasonló. Iskolába jár, jegyei nemcsak a tudásától, de a kedvétől is függnek. Nem tudnak munkát vállalni, viszont rengeteg hasznos képességre és ismeretre lehet őket megtanítani, amelyek később még jól jöhetnek.

Kamasz:
A kamasz már tovább van iskolában, és részmunkaidős állást is vállalhat. A leglabilisabb kor, bármikor képesek megmagyarázhatatlan hangulatingadozásra. Ebben a szakaszban komoly érdeklődés mutatkozik az ellenkező nem iránt, de csak a romantika keretein belül, semmi szex.

Felnőtt:
Ez a fejlődési szakasz tart a legtovább, és értelemszerűen itt tehetünk a legtöbbet emberünkért. Az iskola után a hivatás és a karrier vár ránk, emellett ebben a korban az összes létező igény és szükséglet jelentkezik, beleértve a fajfenntartás ösztönét is.

Öreg:
Magasabb komfortigény és nyugisabb élet - ez jellemzi a Sims-család nagyszüleit. Hasznos, ha van egy vénség a háznál, mert amellett, hogy tud házimunkát végezni és unokát nevelni, a tinikhez hasonlóan részmunkaidős állást vállalhat.

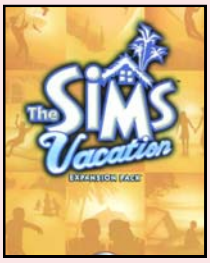
következményekre való tekintet nélkül léteznek a világban), ezért rengeteg gondot okoznak a felnőtteknek. Az öt kor között valamiféle munkamegosztást kell kialakítani, mert a felnőttek egyedül nem fognak mindent bírni. Amíg a The Simsben végtelen idejük volt a gyereknevelésre, most már megszabott életkor alatt kell egzisztenciát teremteniük, karriert befutni, kapcsolatokat fenntartani és gyereket nevelni. Így a kamaszokat és az öregeket is munkára lehet fogni valamilyen részmunkaidős állásban (az öregek nyugdíjat is kapnak). Ugyanakkor a nagyszülők remek családgondozónak bizonyulnak, hiszen szeretnek otthon ülni és rengeteg az idejük. Az egy háztartásban élők maximális száma valószínűleg ismét nyolc lesz, és hogy az egyes generációk könnyebben kaphassanak saját kuckót, a The Sims 2-ben már újabb, harmadik szintet is lehet építeni a házra. Kiválaszthatjuk a tetőfajtát, esetleg tetőterasszá alakíthatjuk a tér egy részét. Hasonló kényelmi változás, hogy a kertben a nagyobb szintkülönbségeket, göröngyöket lépcsővel hidalhatjuk át, ha ott építünk valamit. A család kényelmes elhelyezkedését tehát biztosítja a program, de egy Sims: The Hungarians add-onban azért megnéznénk egy magyar szociális modell szerint szimulált családot, mondjuk egy 50 négyzetméteres békásmegyeri panellakásban...

Igényeskedés. Ahogy az már az előző részben volt, továbbra is „simjeink" szükségletei körül forognak a napjaink. A 11 féle szükséglet (éhség, karrier, családalapítás, stb.) korfüggő lesz, és egyedül felnőttkorban jelentkezik majd az összes egyszerre. Ezeket az igényeket továbbra is skálák jelzik majd – ha valamelyik mérő piros sávba csúszik, akkor van gáz. Természetesen egyes skála-változások is a korral járnak, például az öregek és kamaszok hajlamosabbak lesznek depresszióba esni, illetve hisztizni. Fontos hangsúlyt kap a „Mind" szükséglet (elég nehezen lehet lefordítani, de egy általános szellemi-lelki nyugodtságot – vagy éppen feldúltságot – jelöl), amelyet pihenéssel tarthatunk szinten. Bizony, a munkamánia megbosszulja magát, a leghajtósabb napokon is meg kell találnunk a módját, hogy jógázzunk egyet vagy éppen pizzát együnk a tévé előtt. Az étkezés egyébként továbbra is automatikus, de megfelelő összetevők birtokában (ehhez előbb be kell vásárolni) készíthetünk a hétköznapi tápnál jóval finomabb ínyencségeket is. A szociális igényeket is jobban kidolgozták, mint

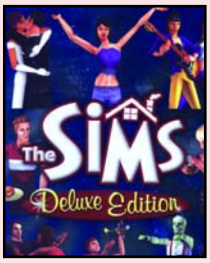
SIM-FÓNIA - MÁSODIK FELVONÁS

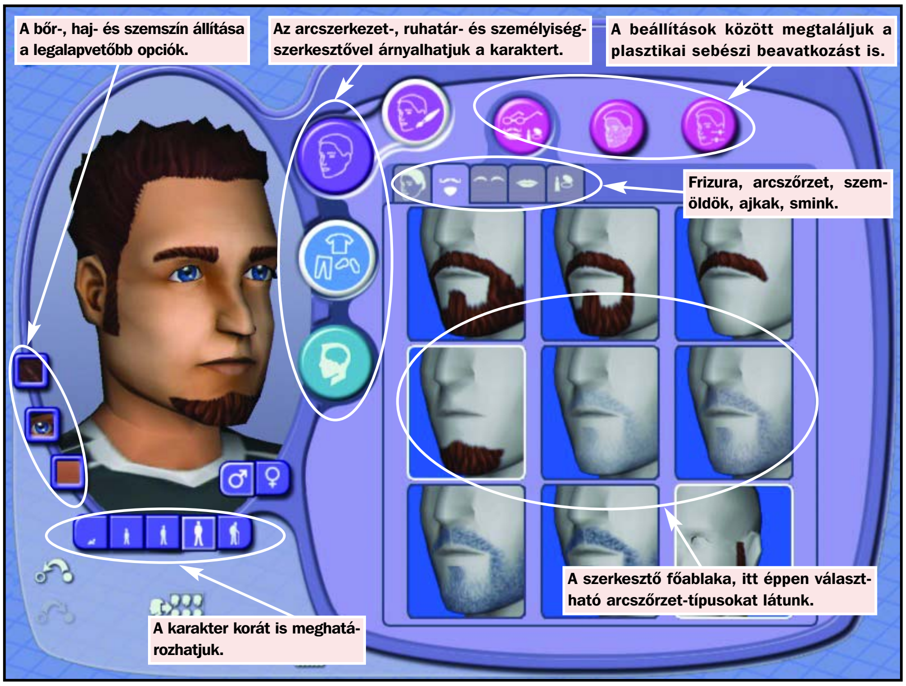
2001. november:
A Sims: Hot Date-ben végre megismerkedhetünk a lakáson kívüli világgal – egészen pontosan néhány étteremmel és nyilvános szórakozóhellyel, hiszen ez az add-on a randizásról, a flörtölésről és a tapizásról szól...

2002. március:
A negyedik kiegészítővel, a Sims: Vacationnel végképp nyilvánvalóvá válik, hogy a Maxis Sims-stábjában a kezdeti eredetiségre törekvést felváltotta a futószalag-szemlélet. A Vacation a Hot Date gyenge utánzata, amely a nyaralást és a téli vakációt dolgozza fel, meglehetősen ötlettelenül. Talán a leggyengébb Sims-kiegészítő.
Közben megdől a világrekord. Az EA bejelenti, hogy 6,3 millió darab eladással immár a The Sims tekinthető minden idők legtöbb példányban értékesített PC-s játékának. A korábbi csúcstartó, a Myst című rendelt-logikai kalandjáték 6 évig birtokolta ezt a címet.

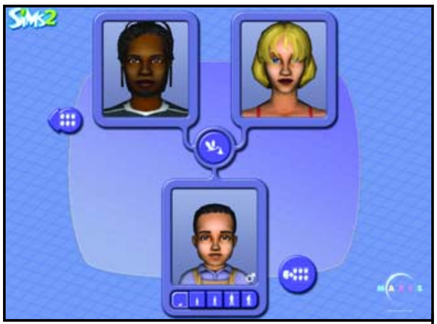


2002. szeptember:
Megjelenik a The Sims Deluxe, az alapjáték bővített verziója. Magában foglalja a Livin' Large minden újítását, az exkluzív kiadvány legnagyobb dobása azonban kétségtelenül a Sims-Creator karakterszerkesztő.





A Sims 2 egyik legkellemesebb újítása lesz az a szerkesztőprogram, amelynek segítségével megtervezhetjük virtuális kedvenceinket. A mod-barát alkalmazás is alátámasztja Tim LeTourneau producer szavait: „A Sims nagyrészt annak köszönhette a sikereit, hogy gondoltunk a játékosok alkotta online közösségekre".



A szeme a papáé, a szája a mamáé... A Sims 2 öröklés-algoritmusának köszönhetően az utódok hasonlítanak a szüleikre, nemcsak küllemben, hanem jellemben is.

az elődben, a barátok mellett a rokonságot is meg kell majd néha hívnunk a teljes lelki béke érdekében (a famíliát egyébként pofás családfa tartja nyilván). A különböző generációk együttélése komolyabb galibát is okozhat majd a szükségletek teljesítésében (és itt nem olyan apróságra gondolok, mint a Businness Centerben látott demo egy részlete, amikor is a nagypapa félpercenként szükségét érezte, hogy eleresszen egy embereset, mit sem törődve a család többi tagjának hangos tiltakozásával...) Nem, elsősorban a párkapcsolatokban adódhatnak komoly gondok – például, ha valamelyik karakterünk egy idősebbe szeret bele. Az öregebb nők ugyanis már nem esnek teherbe, és így a családalapítás szükséglete máris kielégítetlen marad, arról nem is beszélve, hogy a rokonság és a barátok helyteleníteni fognak egy ilyen kapcsolatot. És ha már a reakcióknál tartunk, ezek is sokkal részletesebben jelennek majd meg. A második részben arc-animációkra és érzékenyebb reagálási rendszerre számíthatunk. Mindez persze elképesztő bonyolultságú és minőségű AI-t igényel, amit az első részből gyakran hiányoltunk. Will Wright most abszolúte elégedett. Nyilatkozata szerint amíg Simsék nem viselkednek teljesen úgy, mint a normális emberek, addig van még hova fejlődnie az AI-nak, de mivel a tudományos célú AI-kutatások sem tudták ezt még megoldani, a Maxis „csak" a legjobb mesterséges intelligenciát hozta össze, „ami játékban valaha is szerepelt"...

Puke Nukem Forever... na de zöldet?!

Öreg ember nem vénember!

A lét a tét. Hogy a mesterséges intelligenciát és a szükséglet-rendszert tovább finomíthassák, a készítők a második részben bevezetik a „life-score" (kb. „életpont") fogalmát. Ez az új pontérték a célorientált játékos mérője, nagyjából azt jelzi egy, a többihez hasonló skálán, hogy milyen élete volt addig a karakternek. Az első csók például plusz életpontot jelent, míg egy hozzátartozó korai halála mínuszt. Charles London, a Maxis kreatív igazgatója szerint nem feltétlenül az lesz helyes út, ha ez az érték nagy: „a legviccesebb és legizgalmasabb dolgok a skála két végén történnek, míg aki folyamatosan egyensúlyban tartja az életpontját, unalmasabb életet él." Az életpont befolyásolja a szociális interakciókat (akinek magas, az például jobban tud csajozni/pasizni), a karriert, sőt, a házimunkát is. Ennél is fontosabb, hogy korábban nem volt emlékezetük a karaktereknek, de az életpontot folyamatosan menti a Sims 2, és ezzel egyfajta múltat ad az embereknek. Ha egy gyereknek traumatikus gyerekkora van, negatívban lesz az életpontja, és jó eséllyel lesz belőle befordult, idegbeteg felnőtt. Viszont igazi kihívás lesz ilyen múlttal sikeres em-

SIM-FÓNIA - HARMADIK FELVONÁS

2002. szeptember:
Még ugyanebben a hónapban a boltokba kerül az ötödik add-on, a Sims: Unleashed, amely a háziállatok kezelésével kicsit felpezsdíti a Sims-szériát.

Kutya és macska mellett egészen egzotikus állatokat is választhatunk a játékban, kiállításokra vihetjük kedvenceinket, sőt, idomárt is alkalmazhatunk a gondozásukra.

2002. december:
A Sims-sorozat megéli legnagyobb bukását (persze, ez a bukás is relatív, sok cég szeretne csak ekkorát bukni...), a The Sims Online megjelenését. A fizetős internetes játékban minden karaktert egy embert igazgat, ám chatelésen kívül kevés érdemi dolgot lehet végezni, ezért sikere messze elmarad a várttól.
A Maxis kiegészítő patch-ek formájában sorra adja a játékhoz az új feature-öket, ám a program kiforratlansága továbbra is sokakat elriaszt. Will Wright szerint a The Sims Online csak most, 2003. őszén tartalmazza mindazokat a lehetőségeket, amelyeket már megjelenésekor benne szerettek volna tudni...

„Akkor miért tetszett korábban kiadni, kezicsókolom?" – kérdezhetnénk ezek után.

Sims 2 szappanopera képekben: Consuella és Raffaelo románca a visszautasítástól a beteljesülésig.

bert faragni a gyerekből. Az életpont tehát végigkíséri minden cselekedetünket, és fontosságában vélhetőleg a többi mérő fölött fog állni.

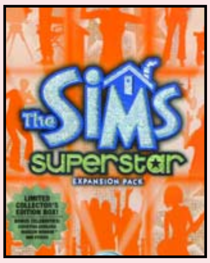
Wright thing. Végül, a reformok mellett a folytatások „mindenből több” receptjét is meg kell említeni, ugyanis a The Sims 2-re ez is igaz. Körülbelül 500 – meglehetősen jól megtervezett – tárgyat (ez mintegy háromszor annyi, mint az első alapjáték tárgykészlete) lehet majd használni, és az eddigiek mellé néhány új akció is társul (például új bútor helyett elég lesz csak bútorhuzatot venni). Lesznek egy-egy szakmához kapcsolódó „edzőtárgyak” is, amelyekkel a hivatásra lehet készülni, illetve ezek révén korán kiderülhet, hogy a gyereknek mihez van érzéke (a képességek fejlesztése egyébként a teljes életciklusban lehetséges lesz, nemcsak gyerekkorban). Ha nem számítjuk a fiatalok és az öregek munkáját, akkor a karriert 15 előléptetési fokozatban lehet végigjárni, az utolsó kis hangya munkaköréből a vezérigazgatói bársonyszékig. Különleges, társas események továbbra is előfordulnak majd, és kisebb missziók is beeshetnek. Például megtörténhet, hogy meg kell hívnunk a főnökünket vacsorára, és ha jól sikerül a parti, gyorsabb előléptetésre számíthatunk.
Egyedül a hétvége kérdése felől hallgatnak a készítők – ugyebár, az első Simsszel kapcsolatban megfogalmazott legkomolyabb kritika az volt, hogy nincs hétvége a játékban. A marketinges hölgy csak hümmögött kérdésünkre, mondván, hogy ezt a részt még éppen fejlesztik, de optimista germán lapok már a GC idején tudni vélték, hogy lesz hétvége a progiban (vagy, ha olyan a melónk, választható szabadnap). Úgy legyen. Ha ez teljesül, és az AI tényleg olyan frenetikus lesz, mint amilyennek Will Wright ígéri, akkor a Sims 2 egészen biztosan megfelel annak a hihetetlen nyomásnak és elvárásnak, amit az első rész sikere miatt a rajongók és a szakmabeliek támasztottak. A látottak alapján erre megvan az esély, mint ahogy arra is, hogy jövőre újabb eladási rekordot üdvözölhetünk a PC-s piacon.

A fiatalság kulturáltan szórakozik - vegyük észre a karakteranimáció sokszínűségét!

Egy kis bújtatott Pizza Hut reklám a játékban

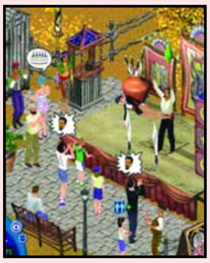
SIM-FÓNIA - NEGYEDIK FELVONÁS

2003. május:
És nincs megállás: a hatodik kiegészítő neve Sims: Superstar, és mint neve mutatja, néhány luxuskategóriájú karrierlehetőséget hoz a sorozatba.



A játékos modell lehet vagy filmsztár, vadakat terelő rocker, ám a hírnévvel együtt vállalnia kell a körülötte lebzselő paparazzókat és hisztérikus rajongókat. És az úthenger megy tovább, megjelenik a játék Xbox- és PS2-verziója, felpezsdítve az egyébként sem hanyatló eladásokat.

2003. november:
Év végén jelenik meg a hetedik – és a hírek szerint utolsó – kiegészítő a The Simshez, név szerint a Sims: Makin' Magic.



Mivel a kiadó Halloweenra időzíti a premiert, lehet sejteni, hogy az addon a boszorkányság és a misztikum témakörét dolgozza majd fel, gyanús receptekkel, mágiával, és olyan elborult marhaságokkal, mint az élő kertitörpe vagy a házőrző sárkány (nem az anyós).

Emellett jön a Gameboy-verzió, és a PC-s Double Deluxe kiadás, ami vélhetőleg az alapjáték eddigi összes kiegészítővel megpakolt szuperkiadása lesz...

SPELLFORCE

Fejlesztő: Phenomic **Kiadó:** JoWooD **Megjelenés:** 2003. november 28.

A soron következő játékra akkor lettünk figyelmesek, amikor megtudtuk róla, hogy a „show legjobb játéka” címmel a nyakában térhet haza. A tavaly óta szállingózó előzetes morzsák információtartalma általában kimerült abban, hogy a kiadó közzé tett pár látványos képet, amelyekről tudjuk, hogy sokszor kevés egy program üdvösségéhez. Ezért aztán fogtuk magunkat, és ellátogattunk a Spellforce kiadójához, a Bigben Interactive-hoz, ahol Ralf Adam producer örömmel (valamint a szomszéd Microsoft stand hangos zenéje miatt ordítva...) mutatta be nekünk a játékot.

- Mesélnél valamit a Spellforce-ról, miről is van szó tulajdonképpen?

- A Spellforce egy különleges műfajba sorolható játék. Reményeink szerint igen jól kivitelezett ötvözete a hagyományos valós idejű stratégiának, amit fanatasy elemekkel pakoltunk tele.

- Mint például Warcraft III esetében?

- Nem egészen, itt most kicsit többről van szó. A mi játékunkban kétszer annyi, pontosan hat faj közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Játszhatunk emberekkel, orkokkal, törpökkel, elfekkel, sötét elfekkel és trollokkal is. A fajok közötti különbséget igyekeztünk minél jobban érzékelhetővé tenni, más és más tulajdonságok, képzettségek találhatók minden oldalon. Míg a törpök erősek és jó fegyverforgatók, addig az elfek hosszú életű, varázstudó nép, akik bölcsességükkel állják útját ellenfeleiknek.

- Miben mutatkoznak meg a fantasy elemek?

- A hősöknél nagyon jól látszik, hogy miről is van szó. Minden hősnek saját inventoryja van, amelyben egy öltöztetős figurára kell pakolnunk talált tárgyainkat. Erre a helyre többek közt mellvértet, nadrágot, sisakot, gyűrűket és persze fegyvereket akaszthatunk, amelyeket aztán a kampány alatt magunkkal vihetünk. Természetesen a hősök tapasztalati pontot is kapnak, amelyek szintlépéshez vezetnek. Ezen felül képzettségi fával is rendelkeznek, tehát erejüket oly módon alakíthatjuk, ahogy az nekünk tetszik. Jó harcost, vagy mágust is formálhatunk belőlük.

(Ekkor megjelent a színen pár minotaurusz, akikkel hősünk pár másodperc alatt végzett. A halott testekre kattintva aztán megjelent a szörnynél található tárgyak rövid listája, ahonnan bőrpáncélhoz, majd a követő hullától bőrnadrághoz jutottunk. Hm.)

- Úgy látom, a hősnek különleges képességei is vannak. Hogyan tudom ezeket használni?

- Igen, erre vagyunk a legbüszkébbek, a leegyszerűsített kezelésre. Az eddigi játékoknál megszokhattuk, hogyha valamilyen hős által birtokolt varázslatot szerettünk volna elhasználni, ahhoz három kattintás volt szükséges (kiválasztani a hős, majd a varázslatot, végül pedig kijelölni a célpontot). A Spellforce-ban elég bal egérgombbal kijelölni a tömegből egy ellenfelet, majd a képernyő bal oldalán található listára kattintva ellőni a kívánt mágiát (mondjuk egy tűzlabdát) – és ezeket persze gyorsbillentyűkkel vezérelhetjük. Egyébként a rendszert „click’n’fight”-nak neveztük el, ami az egész játékban rengeteg felesleges ujjmozdulattól kíméli meg a játékost.

- A grafika is elég impozáns. Hány egységet tud kezelni a játék?

- Mivel elég sok faj található a játékban, ezért az egységek száma is magas. A hat különböző faj mellé több mint negyvenféle szörny került a programban (a goblinoktól kezdve egészen a sárkányokig). De szerencsénkre saját fejlesztésű grafikus motorunk elég jól állja a sarat, hiszen az alapvető tulajdonságok mellett (különleges effektek, nagyítás) egyidejűleg óriási tömegek kezelésére lesz képes. Ígérjük, hatalmas csatáknak lehetnek majd szemtanúi a játékosok.

- És mi a helyzet a megjelenéssel?

- Úgy néz ki, hogy még idén novemberben megjelenhet a játék. Az általad kipróbáltál verzió már majdnem végleges, ezért reményeink szerint a hibák kiszűrése után képesek leszünk tartani a határidőt.

Mivel eddigre az alig 50 méterre lévő Halo 2 bemutatót már szinte lehetetlen volt túlkiabálni, odébbálltunk. A rövid próbajáték után megtekinthettük a játék trailerét is, melyet ugyan már volt szerencsénk látni – de persze egyáltalán nem bántuk a dolgot. Hazajövet gyorsan leporoltuk a merevlemezünkön található animációt, s úgy döntöttünk, feltesszük DVD mellékletünkre, amit most feltétlen figyelmetekbe ajánlunk.

Knights of the Old Republic

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2003 december – 2004 első negyedév

Az idei év eddigi legnagyobb meglepetését a Bioware műhelyében készített, Star Wars univerzumban játszódó szerepjátéka, a Knights of the Old Republic okozta. Az elmúlt számunkban tesztelt Xbox verzió a szerkesztőség tagjait is lenyűgözte, így lelkesen rohantunk az Activision standjához, ahol Marcus Neumann a cég európai termékmenedzsere örömmel válaszolt a kérdéseinkre.

- A KOTOR Xboxon hatalmas sikernek örvend. Számítottatok rá, hogy a Bioware Star Wars RPG-je ilyen sikeres lesz?
- Csak reméltük! Az azonban minket is meglepett, hogy a játék első heti eladási adatai az eddigi legnagyobb bestseller, a Halo eladásait is felülmúlja.

A KOTOR Xboxos verziójából már több mint 300 000 ment el úgy, hogy a PAL verziót még nem bocsátottuk kereskedelmi forgalomba. Becsléseink szerint az európai változat megjelenését követően még idén átlépjük az 1 milliós álomhatárt, ám mégsem erre, hanem a játék szaksajtóban megjelent fogadtatására vagyunk a legbüszkébbek, ugyanis a KOTOR a legnevesebb online és offline játéklapokban 90 % feletti értékeléseket kapott.

- Hogy haladtok a játék PC-s verziójának fejlesztésével?
- Jól haladunk, de a tervezett november-decemberi megjelenést nem biztos, hogy tartani tudjuk.

- Mi ennek az oka?
- A PC-s változat részletesebb textúrákkal és változtatható grafikus felbontással lesz felvértezve, tehát nem csak egy egyszerű konzol konverzióval lesz dolgunk. A szebb grafikus megjelenésen kívül ugyanis további meglepetéseket tartogatunk a PC-s játékosok számára, hiszen az ő portjuk a KOTOR konzolverziójához képest közel egy órával hosszabb beszélt szöveget tartalmaz majd.

A plusz szövegeknek köszönhetően a Biowares srácoknak lehetőségük nyílt a mellékszereplők pontosabb jellemrajzának kidolgozására.

- Végezetül lerántanád a leplet a Bioware következő játékáról?
- Természetesen nem :)! De annyit elárulhatok, hogy már megkezdődtek a következő szerepjátékuk előkészületei, amelynek semmi köze nem lesz a Star Wars Univerzumhoz.

Thief 3

Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
Megjelenés: ?

Az Eidos standjánál minden reggel hálaimát rebegtünk a szervezőknek, hogy a sajtó képviselőit a nagyközönség előtt beengedték a terembe – máskülönben sosem verekedjük át magunkat a tömegen, hogy Thief 3-azhassunk (sajnos csak az Xbox-verzió volt kiállítva).

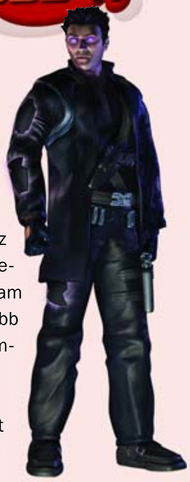
Kipróbáltuk a játékban újdonságként szereplő zárnyitást, ami a Splinter Cellhez hasonlóan nagyon jópofa volt kontrollerrel, de egérrel-billentyűzettel várhatóan kissé laposabb élmény lesz. A falmászás viszont egészen új dimenziót adott a játéknak, hihetetlenül hangulatos és filmszerű volt a terméskő várfalon Pókemberként függeszkedve, lélegzet-visszafojtva megvárni, míg elhalad alattunk a járőr, majd hangtalanul lehuppanni mögé és elegánsan tarkón csapni az ólmosbottal… Újfent megcsodáltuk a játék gyönyörű, festmény-szerű grafikáját és elismeréssel adóztunk a fény-árnyék-kezelésnek, ám némi csalódottsággal nyugtáztuk, hogy nem sokat láttunk a beharangozott szuperintelligens AI-ból…

A fejlesztők egyébként megsúgták, hogy egy kicsit lelassult a project az utóbbi hetekben, mert a csapat nagy részét ideiglenesen átvezényelték, hogy a lassan célegyenesbe kerülő Deus Ex 2 szekerét tolják – hogy ez jó hír vagy sem, azt mindenki ossza be magának…

Deus Ex: Invisible War

video a DVD-n

Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
Megjelenés: 2004 január



Az Ion Storm legendás játékának folytatásáról már több alkalommal beszámoltunk az újság hasábjain. A Los Angeles-i E3 alkalmával kiállított alfa verzió sajnos vajmi keveset árult el a Deus Ex: Invisible Warban rejlő lehetőségekről, így a Games Convention nyitását követően első utunk az Eidos standjához vezetett. Legnagyobb bánatunkra Warren Spector zseniális játékát csak Xboxon mutatták be, de a program project managere szerint a két verzió a részletesebb textúrák és változtatható felbontás kivételével semmiben sem fog különbözni egymástól.

Az év végére ígért játék az E3-as verzióhoz képest sajnos alig változott. A gépi ellenfelek valós idejű árnyékai többször hibáztak, a karma fizikus motor által életre keltett fizika is bugosan viselkedett, ám ezektől az apróságoktól függetlenül tisztán látszott, hogy Spector és csapata ismét egy összetett több szálon futó sci-fi akció-szerepjátéka az év egyik legjobb, ha nem a legjobb játékának ígérkezik.

WORMS 3D

Fejlesztő: Team 17 **Kiadó:** SEGA **Megjelenés:** 2003. október 31.

Az Atari-stand a legjobbak közé tartozott a Games Conventionön. Ám hiába mosolyogtak szépen csinos hostess-lányok, hiába *hastalavistázott* a Terminator-játékot népszerűsítő Schwarzenegger-imitátor, és hiába lehetett kipróbálni a Temple of Elemental Evilt, számunkra egy aprócska játék, a Worms 3D jelentette a szenzációt. Kétfős Worms-szakértői felderítőosztagunk, Hancu és jómagam rászabadultunk az Xbox-verzióra, és bétateszti mélységben ismerkedtünk meg a játékkal. És mivel – mindenfajta szerénység nélkül mondhatom – a szerkesztőségen belül mindig is mi ketten voltunk az örökös Worms-bajnokok, komolyan megijedtünk, hogy veszélyben a trónunk... Vége a ninja rope-os bűvészkedésnek, vége a beásó-szemétkedő (szaknyelven: darksider, az Erő sötét oldala után szabadon) taktikának! Most már lőni is tudni kell...

Harmadik dimenziós találkozások. A Worms 3D ugyanis másfajta, ha lehet, még profibb és pontosabb játékot igényel, mint a körökre osztott csapatjátékok királyaiként ismert korábbi Worms-ök. A magyarázatot már a cím megadja: 3D-ben történik minden, és ez igencsak kényes helyeken érinti a játékmenetet. A főmenünél még nem gyanakodtunk semmire, a régi rajzfilmdesign fogadott bennünket, ahol a szokásos hotseat üzemmódot próbálhattuk ki. A teljes verzióban természetesen lesz online játékmód is, véletlen pályagenerátor és 40 különböző egyszemélyes küldetés. A PC-s verzióhoz pálya-, fegyver- és játékmódtervező (a mod-osok már dörzsölik a kezüket), végül a hangzatos „Wormpot" opció, amellyel a Worms World Partyhoz hasonlóan a játék kezdőfeltételeit sorsolhatjuk ki véletlenszerűen vagy állíthatjuk be magunk. (Például indulhatunk úgy, hogy senki nem tud mozogni, mindenki mérgezett és a bazooka duplán sebez.) Nem nézelődtünk sokáig a menüben, bearaszoltunk egy szigetes pályára, és Hancu rövid állítgatás után lőtt. A lövedék valahol a Ubi Soft-stand túloldalán kötött ki, és megállapítottuk, hogy a 3D-szél igen durva, mert míg az elődökben csak két irányba fújhatott, most már bármerről módosíthatja a lövedék röppályáját.

A készítők ígérete szerint napszakok és időjárás is lesz a játékban, amelyek még jobban befolyásolják majd a fegyverhasználatot (éjjel, esőben, szélben biztosan nem lesz egyszerű pusztítani). A következő meglepetés akkor ért minket, amikor a kukacot lövés után el akartuk mozgatni, ugyanis a Worms 3D-ben már nem lehet ilyet tenni (csak néhány indokolt fegyver, például a dinamit esetében). Aztán, mint két-három baráti bazookaváltás után rájöttünk, a lövések okozta légnyomás is csökkent, most már nem olyan könnyű egy oldallövéssel vízbe robbantani az ellent.

Haderőreform. Mivel látszott, hogy a 3D-szél miatt még bénák vagyunk a bazookához (még a progi first person nézetét használva is), végigböngésztük a fegyverlistát (és közben egyre növekedő lincshangulatban, a „Press" feliratú kitűzőinkkel hessegettük el a géptől a szintén játszani akaró germán tizenéveseket). Szinte mindegyik fegyver megmaradt, ami mégsem, az jó okkal. Megszűnt például a lángszóró, ugyanis a készítők szerint részint nem jól nézett ki, másrészt nem is működött rendesen 3D-ben (és ezek szerint a többi napalmos fegyverről is lemondhatunk). Eltűnt még a Ming váza és a Super Banana Bomb (a túl sok nagy detonációjú fegyver közül e kettőt vették ki, hogy legyen hely a tárgylistában az újaknak), a Minigun (hasonló okok miatt), a Dragonball (szintén) és a Kamikaze (2D-ben, nyílt terepen volt igazán értelme), de a Suicide Bomber megmaradt. Végül a hosszúíjnak is búcsút kell mondanunk, mivel nem tudta ugyanazt a funkcionalitást nyújtani, mint 2D-ben, elsősorban a falba lőtt vesszők létraként való felhasználását. Új fegyverként köszönthettük viszont a demóban a tapadós gránátot (nem pattog, hanem odaragad, ahol földet ér), és sok-sok üres hely volt még a készítők által ígért meglepetéseknek. A régi fegyverek közül is módosul egyik-másik. A célkövető (homing) lövedékek elengedéséhez például most már látni kell a célpontot, ez jelentős gyengítés! A shotgunt és az Uzit is letápolták, mivel a first person nézettel túl durvák lettek volna: kap-

Kate Winsletet már kilőttük a hajóorrból...

Sziget Fesztivál - a színpadokat már lebontottuk

Rajzfilmdesign 3D-ben: dolgozik a poxel-motor

Mint látható, a detonációk erejét csökkentették: a Worms 2-ben ettől a két kék kukac is elszállt volna

A HERNYÓ ÚTJA

1995-ben egy addig még viszonylag ismeretlen csapat, a Team 17 megjelentette a Wormsot. Emlékszem, a koleszban láttam először, és a szobatársakkal egymás szavába vágva mondtuk, hogy „apám, ez olyan, mint az Artillery Duel meg a Scorch, csak kukacokkal!" És valóban, tankok helyett aranyos giliszták gyepálták egymást, zseniális hangok kíséretében. A fél évvel később piacra kerülő add-on, a Worms: Reinforcements aztán pályaszerkesztőjével a szoba kedvencévé tette a játékot, hajnalokig fent bírtunk maradni, hogy egymás rafinált pályáin teszteljük féregcsapatainkat. 1997-ig kellett várni a második részre, de megérte: az alig pár pixelből álló kukacok aranyos rajzfilmfigurákká fejlődtek, a környezet szintén, az új fegyvereknek és játékmódoknak köszönhetően pedig a 302-es szoba ismét bukott pár vizsgaidőpontot... Újabb két év múlva a Worms Armageddon sütötte el azokat az ötleteket, amelyek a Worms 2 óta a készítők eszébe jutottak (ebben jelent meg például a betonszamár), de ekkor már minden szaklap feltette a kérdést: mikor lesz 3D-Worms? A 2001-es Worms World Party még mindig a Worms 2 agyoncsiszolt, online játszmákra optimalizált variánsa volt, a tavalyi Worms Blast pedig műfaji kirándulást tett a Bust-a-Move-szerű logikai játékok irányába, katasztrofálisan rossz végeredménnyel. A sorozat renoméja ezután a mélypontra került, de a Worms 3D-nek most minden esélye megvan arra, hogy eszünkbe juttassa, miért is adtak el összesen 7 millió példányt az eddigi részekből...

Ilyen volt...

...és ilyen lesz!

tak egy kis tehetetlenségi „táncot", amit mindig korrigálni kell célra tartás közben. A repeszfegyverek (cluster, banana bomb) viszont erősödtek, lévén hogy 3D-ben sokkal jobban szóródnak a srapnelek. Bár a demóban nem tudtuk kipróbálni őket, egészen biztosan lesznek még „birka" típusú ugrálós fegyverek (amelyeket ha nem küldünk meg rendesen, most már simán elugrálnak a célpont mellett), fertőző fegyverek (kérdés, hogy fog terjedni a gázfelhő a szélben), légicsapások (állítólag ezeket a fejlettebb gépi AI tudatosabban fogja használni) és persze a titkos fegyverek (3D-s betonszamár... szép gondolat).

Féreghajtók. Az egyéb felszerelési tárgyak között is találtunk komoly módosításokat. A teleporttal például csak azokra a területekre tudtunk röppenni, ahova rálátunk, az ejtőernyő használatakor pedig ismét figyelembe kellett vennünk a 3D-szelet. Amit pedig a Ninja Rope jelentett (az eszközt, amivel bárhova el lehet jutni), azt jelenti most a Jetpack, bizonyára nem fogja két kézzel szórni a program a kis háti rakétát. Kérdés persze, mi lesz a Ninja Rope-pal (ezt ugyanis szintén nem lehetett kipróbálni a demóban). Technikai okok miatt bizonyára legyengítik majd, és nem lesz ugyanolyan a kötél fizikája, mint 2D-ben (egyes online magazinok tudni vélik, hogy merev „kötelet" kapunk, amely nem törik meg sehol). A másik nagy kérdőjel az alagútásó- és fúrókütyük problémaköre. Biztosan lesznek ilyenek is, de nem tudni még, hogy mennyire gyengítik majd le, hiszen ezek ugyebár a darksider taktika legfontosabb eszközei (amellett az is kérdés, hogy a 3D-motor kamerakezelése hogyan birkózik meg a szűk járatokkal). A védőpanelekről (girder) viszont semmi hír, valószínűleg ezek is kiesnek a játékból, hiszen semmi értelme hidat emelni magunk fölé, ha oldalról be tud jönni egy partizán a baseball-ütőjével...

Nyüves részletek. Az 5 különböző tájkészletet (trópusi, vidéki, háborús, űrbéli és horror) használó terepet ezúttal is porig zúzhatjuk, és a Team 17 szerint ez a progi egyik legnagyobb erőssége. A rombolhatóság a játék „poxel"-engine-jének köszönhető: a poligonok és a voxelek hibrid megoldását (poligonokkal „borított" voxeltömegek) használó motor remek megoldásnak bizonyult. Olyannyira sikerült megvalósítani 3D-ben a 2D-s tereprombolás hangulatát, hogy még a „levegőben lebegő pixel" bugját is sikerült átmenteniük a készítőknek az elődből: játék közben többször tapasztaltuk, hogy egy emberesebb robbanás után a támaszték és felfüggesztés nélküli talajrészecskék a levegőben maradnak, remek (és nehezen észrevehető) csapdát képezve kósza rakétáink előtt... Reméljük, a teljes verzióban kijavítják ezt, akárcsak az itt-ott beragadó kamerát. A motor által kezelt kukacmodellek egyébként roppant aranyosak, és bár nem motion capture-ölt az animációjuk (érdekes is lenne...), a progi nem használ cel shadinget, remekül átjön a Worms-hangulat. Ez természetesen sokat köszönhet a továbbra is Björn Lynne által írt zenének és a hangoknak, amelyekhez ezúttal szájszinkront is igazítottak a kukacok modelljein.

A technikai részletek közül egyedül az irányítás volt nehézkes, bár az Xbox-verziót volt csak alkalmunk kipróbálni - PC-n bizonyára kényelmesebb lesz egérrel irtani. Az emlegetett first person célzónézet különösen hasznos, ezúton is köszönjük Sasának, amiért megmutatta nekünk, hogy van ilyen...

Kukacoskodás. A készítők bevallott szándéka az volt, hogy teljesen „3D-sítsék" a korábbi Worms-ök hangulatát és stílusát. Ez első blikkre remekül sikerült nekik, Hancuval úgy éreztük, hogy ezt a játékot már nem lehet nagyon elrontani. A Worms Blastnál máris ezerszer szórakoztatóbb, és ha az AI és az egyszemélyes küldetések is rendben lesznek (meg ha azt a csúnya „levegőben lógó pixel"-hibát kijavítják), a Worms 3D visszaállítja a sorozat régi fényét, s pászmája ragyogó csóvát vet a multiplayer játékok derengős homályába, hogy legendává nemesüljön a későbbi generációk ajkain...(elnézést, elfogult vagyok a Worms-játékokkal szemben)

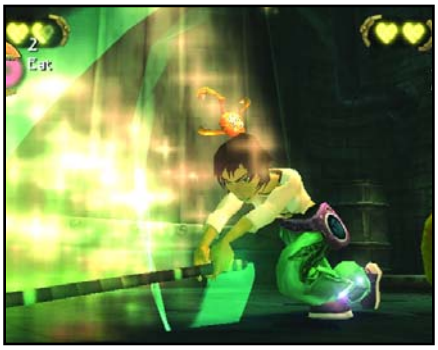
BEYOND GOOD & EVIL

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. november 21.

A show egyik legnagyobb kiállítójának, a Ubi Softnak standján leltünk rá erre a roppant impozáns ügyességi játékra. A programot, amely várhatóan PS2-n és PC egyaránt megjelenik, Michel Ancelnek, a fergeteges, minden platformjáték királyaként ismert Rayman kitalálójának köszönhetjük. Pusztán ez a tény elegendő lenne ahhoz, hogy határtalan bizalommal közeledjünk a játék felé, de miután volt szerencsénk kipróbálni, azonnal várólistánk elejére tettük a programot. A történetben egy bizonyos Jade nevű hölgy szerepét ölthetjük magunkra, akinek Hyllis nevű bolygóját idegen lények rohanták le. Jade-et furcsa rémálmok gyötrik, majd miután néhány lázadó alak meggyőzi, hogy járjon utána a dolgoknak, hamar rájön, hogy itt bizony komoly konspirációról van szó a kormány és a megszálló idegenek közt.

Stílusát tekintve a játék természetesen hű marad a Rayman 3-hoz. Többnyire 3D-s platform játékról van szó – ahol hősünket harmadik nézetből irányíthatjuk. Érdekesség, hogy a játék alatt mellékállásban a mutáns idegen szörnyek fotózása is feladatunk, melyért fizetést is kapunk (ennek szerepe még nem egészen világos számunkra).
A díjazás mértéke attól függ, hogy milyen pózban sikerül lencsevégre kapni „áldozatainkat”. Amennyiben feladatunkat jól végezzük, különböző fejlesztésekkel tuningolhatjuk tovább fényképezőgépünket (pl. nagyítással, amelyre a későbbiekben elengedhetetlenül szükségünk lesz). A fordulatoktól és a poénoktól hemzsegő történetet a rengeteg beépített mini-játék teszi még izgalmasabbá, melyek közt az asztali léghokitól kezdve a legkülönfélébb versenyeken vehetünk majd részt.

Mindezek tetejébe a grafikáról és hangokról csak annyit mondhatunk, hogy döbbenetesek. Ha a Rayman 3 szép volt, akkor kijelenthetjük, hogy a BG&E varázslatos világához nem sok játék fogható. Szinte olyan érzése akad a játékosnak, mintha valamilyen kalandfilmet nézne, nem pedig játékszoftvert.



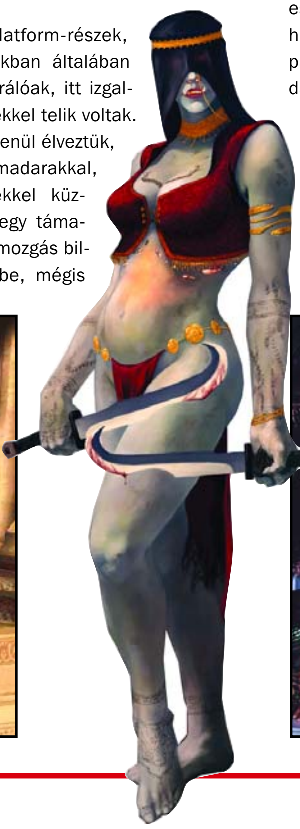
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Fejlesztő: Ubi Soft Montreal
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. december 5.

Már az E3-on is jó eséllyel indult a legjobb játék, és a legnagyobb meglepetés kategóriákban az új Prince of Persia-inkarnáció, és a Games Conventionön ismét elvarázsolt bennünket – annak ellenére, hogy csak a PS2-es változatot lehetett kipróbálni!

A grafika – a már említett gyengécske konzolverzió ellenére – csodálatos volt, varázslatos keleti hangulatot árasztott. Az ügyességi részek (amiktől őszintén szólva tartottunk egy kicsit...) meglepően jól kezelhetőnek tűntek, a herceg felhasználóbarát módon megkapaszkodott a különféle párkányokban és szegélyekben, ha elbénázunk egy mozdulatot, leestünk volna. Egyetlen gomb lenyomása mellett „szupermen-módba” kerültünk, ilyenkor lehetett a sima ugrás gombbal tízmétereseket szökelleni, autentikus Mátrix-stílusban felszaladni a falra, harc közben egy elegáns mozdulattal átszaltózni az ellenfelünk feje fölött majd színpadias kivégző mozdulattal ledöfni.

Az ugraburgrálós platform-részek, amelyek más játékokban általában idegesítőek és frusztrálóak, itt izgalmasak és felfedezésekkel telik voltak. A harcokat is hihetetlenül élveztük, gólemekkel, óriás madarakkal, láthatatlan szellemekkel küzdöttünk, mindössze egy támadás, egy ugrás, és a mozgás billentyűit vettük igénybe, mégis roppant változatos stílusokat és taktikákat használhattunk. Bár a kamera néha-néha hajlamos volt bemászni egy oszlop vagy egyéb tereptárgy mögé, a Tomb Raiderekre jellemző falba ragadásoknak, és egyéb zavaró hibáknak nyoma sem volt. Nagyszerűen működött az idővel való manipulálás is: a kontroller egyik „ravaszával” lassítottunk (a bullet-time főleg harcoknál jött igen jól); a másikkal visszatekerhettük az időt, meg nem történtté téve az esetleges csapdába esést vagy csúnya sérülést a harcban; a harmadikkal „látomásunk” támadt a pálya előttünk álló részéről (megint csak a csapdák, és meglepetésből támadó ellenfelek kijátszására), míg a negyedik a már említett adrenalinmódot aktivizálta.
Ez kontrollerrel csodálatosan egyszerűen és hatékonyan működött, azonban a PC-s irányítás egyelőre hatalmas kérdőjelként tornyosul előttünk – mindenesetre a játék a (reméljük közeli) jövő egyik legnagyobb sikervárományosa.



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Fejlesztő: Konami
Kiadó: Konami
Megjelenés: 2003. november

Míg focis játékok tekintetében PC-n egyértelműen a FIFA sorozat az egyeduralkodó, addig konzolokon három rajongótáborra szakadtak a futballszimulátorok szerelmesei. Az elmúlt években ugyanis a Sony égisze alatt készített This is Football és a Konami műhelyében életre keltett Pro Evolution Soccer 2 szakmai fogadtatása jóval kedvezőbb volt, mint a FIFA sorozat éppen aktuális darabja. Éppen ezért fogadtuk örömmel a hírt, hogy a Konami a PlayStation változat mellett elkészíti annak PC-s verzióját is.

A Konaminál kiállított tesztjáték parádés fogadtatásra lelt annak ellenére, hogy képi világa elmaradt az EA standon kipróbálható FIFA Football 2004-től. A Pro Evolution Soccer 3-at kipróbálva azonban minden kételyünk elszállt. A PES3 ugyanis teljesen más játékélményt kínál, mint a FIFA. A játék jóval egyszerűbb, a gépi AI jóval több feladatot vállal magára, mint konkurense, ám a meccsek alatt egy pillanatra sem éreztük azt, hogy kicsúszna az irányítás a markunkból. A mérkőzések pergősek, a játékosok okosan helyezkednek, a szabad és szögletrúgásokat számtalan módon elvégezhetjük, így bátran állíthatjuk, hogy a játék konzolmúltja ellenére mégis egy kiforrott szimulátor programnak tűnik.

WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR

Fejlesztő: Kuju Entertaintment
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2003. szeptember 26.

A Microsoftnak készített vonatszimulátorairól elhíresült Kuju Entertainment csapata nagy fába vágta a fejszéjét amikor úgy döntött, hogy elkészítik első, a Warhammer univerzumban játszódó first person shooterüket. A lipcsei kiállításon felállított tesztverzió sajnos csak PlayStation-ön volt elérhető, így kénytelenek voltunk beérni egy jóval gyengébben feltextúrázott és alacsonyabb felbontásban működő verzióval.
A PS2 technológiai korlátait szem előtt tartva kezdtünk bele a tesztelésbe, de a játékról alkotott előzetes elképzeléseink még így sem találkoztak a monitoron látottakkal. A Warhammer világra nyomokban sem emlékeztető tesztpályán, lineáris játékmenettel, alacsony poligonszámú ellenfelekkel és mérhetetlenül buta mesterséges intelligenciával találkozhattunk, így a majd közel 30 perces játék után nyugodt szívvel konstatáltuk, hogy a Kuju műhelyében készített Warhammer játék minden bizonnyal az év egyik legnagyobb buktájaként fog bevonulni a köztudatba.

LORDS OF EVERQUEST

Fejlesztő: Rapid Eye Entertainment
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. november 7.

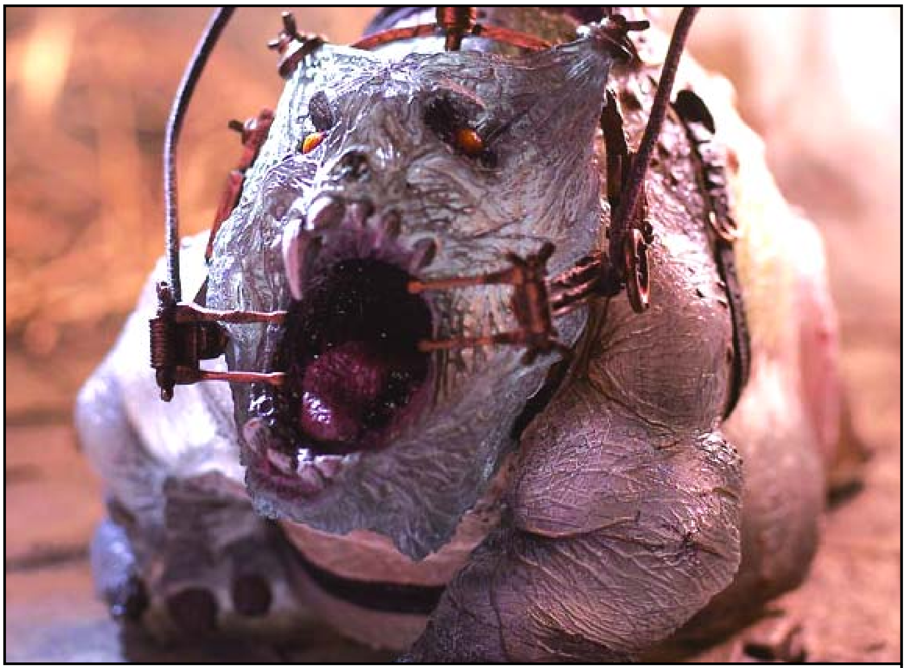
A valós idejű stratégiák dömpingjében nehéz olyat találni, amely alapjaiban rengetné meg az egész játékipart. Szinte tonnaszám zúdulnak tesztelőink ölébe az újabbnál újabb játékok, melyek közé nemsokára csatlakozik a Sony aranytojást tojó tyúkja, az EverQuest nevével fémjelzett Lords of EQ is.

A játék első benyomásra úgy fest, mint egy újabb Warcraft III kiegészítő. Másodikra is. Igazából sok újdonságot nem láttunk a kiállított változatban, és a háttérinformációk szerint is kevés olyan jellemzője akad, aminek köszönhetően majd kitűnhet a rengetegből. Először is az egységeink tapasztalati pontokat kapnak, amitől szintet léphetnek - ami ugyebár a sokkal ígéretesebb Spellforce feature-listáján is szerepel. Ezen felül képesek lehetünk a játékban különböző állatokat megülni, amihez hasonlót ugyancsak láttunk már régebben. Persze a szokásos gazdasági rész is jelen lesz, erőforrásokhoz bányászással jutunk, melyből aztán építkezhetünk is. A történet 10000 évvel az MMORPG-s idők előtt zajlik, úgyhogy nem sok ismert karakterrel és fajjal találkozhatunk majd, de mindezek ellenére még az is lehet, hogy 80% fölötti programmal lesz dolgunk.

CODENAME: PANZERS

Fejlesztő: Stormregion
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2003. november 28.

Az E3 után már megszokott, ám akkor is szívet melengető kép fogadott a CDV standja előtt: a német kiadó első számú slágere a magyar fejlesztésű második világháborús stratégia, a Panzers volt. A bemutatott demóban csak azon a pályán játszhattak az érdeklődők, amit mi már vagy két hónapja láttunk a Stormregion-főhadiszálláson tett látogatásunkkor, így nekünk nem sok újat mutatott a játék, de legalább tudtuk figyelni az arra járók (hm, inkább tülekedők) reakcióit. A játékot helyben kipróbálók véleménye pedig megegyezett a miénkkel: a jövő év modern történelmi RTS-ei közül a Panzers egyértelműen dobogós helyre pályázik, annak is leginkább a legfelső fokára. Jót tenne a magyar játékfejlesztés renoméjának egy Sudden Strike-szintű siker... drukkoljunk együtt a Panzersnek (november környékén várható a játszható demó!).



Toto, Dorothy kiskutyája, American és Todd McFarlaine közös, igen bizarr elképzelésében

INTERJÚ AMERICAN MCGEE-VEL

Az egész napi kutyagolástól kissé elcsigázottan, egy Worms3D-partit elemezgetve ültünk éppen a büfében, amikor ismerős figurát pillatottunk meg a tömegben. Tálcáján virslit és sört egyensúlyozott. Ha valaki Doom- és Quake-designer, ráadásul a fantasztikus Alice „atyja”, annak bármikor szorítunk egy kis helyet – gondoltuk – és rögvest az asztalunkhoz invitáltuk a játékfejlesztő-legenda American McGee-t.

- Először is... gondolom halálosan unod már a kérdést, de muszáj feltennem: American a valódi neved?

- Huhh... legalább egymillió újságíró kérdezte már ezt tőlem, de úgy látszik sosem fogjátok megunni... Igen, ez az igazi nevem. Anyám nagyon excentrikus és kreatív személyiség volt. Ismert egy lányt, akinek America volt a neve, innen az inspiráció. A másik esélyes név egyébként az Obnard volt, szóval azt hiszem jól jártam az Americannel.

A nevemből persze rengeteg vicces szituáció adódik, például ha csak szimplán bemutatkozom („Hello, I'm American”), sokan hajlamosak kapásból hülyének nézni...

- Hogyan kerültél a játékiparba? David Kushner könyve, a Masters of Doom egy igazán nem mindennapi sztorit vázol fel...

- Igen, nagyjából úgy történt a dolog, ahogy a könyvben le van írva. Nagy vonalakban: úgy 16 éves lehettem, amikor anyám lelépett, eladta a házat meg mindent, hogy fedezze az új pasijának a nővé operálási műtétjét... én meg ott maradtam egyedül egy C64-gyel. Kimaradtam a suliból, és egy autószerelő-műhelyben melóztam, hogy fenntartsam magam – itt találkoztam és haverkodtam össze John Carmackkel, akivel két közös hobbink is volt: a játékok és a gyors autók. John elvitt az idhez először telefonos ügyfélszolgálatosnak, aztán teszter lettem, aztán Doom 2-pályatervező.

A Madárijesztőnek épp a holló vájja ki a szemét...

A Bádogember meg kicsit Robotzsarus lett

- Miért hagytad el az id Software-t?

- Ne fimomkodjunk: nem elhagytam, hanem kirúgtak, ahogy kell. Négy évig dolgoztam az id-nél, olyan játékokon, mint a Doom2, és a Quake 1-2. Egyszerűen elfásultam, kiégtem, valami újra volt szükségem. Ezt Carmackék jóval előbb vették észre, minthogy én szembe tudtam volna nézni vele – úgyhogy hálás vagyok nekik, sokat segítettek azzal, hogy ajtót mutattak.

- Miért teszed bele Sid Meierhez hasonlóan a neved a játékaid címébe? Ego-fényezés, reklámfogás?

- Az Alice átnevezése American McGee's Alice-ra eredetileg az EA ötlete volt, egy csomó indokot mondtak, marketing, jogi problémák elkerülése, ilyesmik. Mindenesetre bevált, és az Oz esetében már teljesen logikus a nevemmel reklámozni a játékot, így az emberek már a címből pontosan tudják, mit várjanak: egy klasszikus mese őrült feldolgozását.

- Az Interneten petíció szerveződik az Alice 2-ért... látsz esélyt arra, hogy valamikor elkészítsd a játék folytatását?

- Kevés esélyt látok arra, hogy az EA valaha belevágna egy új Alice-játékba... de hogy a pénzüket meg a nevüket nem adnák hozzá, az tuti. Sosem támogatták igazán, és szerintem nem nagyon értették, nem akarták érteni a játékot, a vizuális stílust, a groteszk hangvételt. Jónéhány EA-nagyfőnök volt a fejlesztés során a játék ellen, jobb szerették volna, ha az Alice ebben a formában sosem jelenik meg. Egyszerűen nem illett bele az cégükről kialakult Disney-szerű képbe.

- Mi a helyzet a játék alapján készülő filmmel?

- Készül, de még nagyon korai fázisban van... Megvan a forgatókönyv, megvannak a producerek, akik most éppen a megfelelő filmstúdiót keresik. Még évek, de ahogy Hollywoodot ismerem, akár évtizedek is kellhetnek ahhoz, hogy az én kis Alice-emet a moziban láthasd.

- Térjünk át az új játékodra, az Oz-ra. A mese sztoriját követi majd a játék, vagy teljesen új történetet kapunk?

- Előre is bocs, de az Oz-ról nemigen mondhatok sokat egyelőre... a játékhoz teljesen új sztorit írtam, ami tulajdonképpen a klasszikus történet előzményeit meséli el. Dorothy még Kansasban van, új főszereplők új kalandjairól szól a játék az Óz, a csodák csodája kissé hmm... „kifordított” világában.

- Ezek szerint megmaradtok az Alice „őrült” grafikai stílusánál?

- Új, meghökkentő, egyedülálló, kreatív és teljesen egyéni vizuális stílust alkotunk a játékhoz.

Ez pedig maga Óz, a csodák csodája...

- És milyen lesz maga a játék?
- Egy 3rd person nézetű, szabad játékmenetű akció-kalandjátékot képzelj el, mint mondjuk a Zelda vagy a GTA3. Az Alice-hez hasonlítva sokkal szabadabb, kevésbé lineáris, és sokkal inkább küldetések köré épülő játékot várhatsz.

- Milyen grafikus motort használtok az Oz-hoz?
- Saját engine-t készítünk. Gondolkodtunk licenszekben, de egyetlen jelenleg kapható engine sem képes az általunk elképzelt színvonalon megjeleníteni a játékot. Az Oz túl speciális igényekkel bír ahhoz, hogy külső fejlesztésű motort használjunk.

- Hogy áll a fejlesztés? Mikor fog megjelenni a játék?
- Erről egyrészt nem beszélhetek, másrészt nem is tudnék pontos választ adni. Mindenesetre jövő karácsony előtt nem látok esélyt a megjelenésre.

- Nemrég érkezett a bejelentés az Oz megfilmesítéséről...
- Igen, a jogokat Jerry Bruckheimer és a Disney vette meg, a film az előkészítés fázisában van, és azt tippelem, előbb lesz a mozikban, mint az Alice...

- Ha készíthetnél egy játékot függetlenül a költségektől, fejlesztési időtől, licenszektől és kiadóktól... mi lenne ez az álom-project, és kiket választanál be a fejlesztőcsapatodba?
- Hmm... azt hiszem nem állnék meg egy játéknál, inkább egy közösen készülő összefonódó filmet és játékot készítenék, mint az Enter the Matrix és a Matrix Reloaded. Ebben látom a szórakoztató elektronika fejlődésének útját. Ha egy cég össze tudja majd olvasztani azt, amit a Pixar csinál, azzal, amit az EA csinál... nos, ez alapjaiban fogja megrengetni a szórakoztatóipart. És hogy kivel dolgoznék szívesen? Áh, túl hosszú lenne a lista, és biztos kifelejtenék véletlenül egy csomó nagy tudású és általam nagyon tisztelt embert...

- Köszönjük az interjút!
- Én köszönöm a helyet az asztalotoknál!

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

Fejlesztő: Hypnos Ent. ■ **Kiadó:** Electronic Arts ■ **Megjelenés:** 2003. nov

Az elődeivel ellentétben végre PC-re is elkészülő harmadik Gyűrűk Ura-alapú ütömvágom játékból új, eddig sosem látott részleteket láthattunk az EA „mezei” látogatóktól szigorúan elbástyázott szobájában (a DVD-n ti is láthatjátok az ott felvett anyagunkat!). A fejlesztők valósággal áradoztak a játék készítésének körülményeiről. Nem csoda: a nagy felbontású textúrákat, modelleket, a szereplők motion capture adatait egyenesen a film trükkjeit készítő WETA Workshoptól kapták, míg a szinkront a filmben játszó színészekkel vehették fel. A már ismert, brutális varázserővel rendelekző Gandalf, és a mágikus tünde-köpeny segítségével láthatatlanul trükköző Samu mellett újdonságként a kardját boszorkányos ügyességgel forgató Aragornnal ismerkedhettünk meg, aki semmi perc alatt kaszabolt le vagy negyven, az életére törő orkot. Megcsodáltuk még az interaktív, lerombolható környezetet és néhány snittet az év végén bemutatásra kerülő mozifilmből, és megtudtuk, hogy Frodó szerepében sajnos nem használhatjuk majd az Egy Gyűrűt – mindenesetre ifjú korunk Golden Axe-partijainak emléke lebeg a szemünk előtt, miközben vágjuk a centit a novemberi megjelenésig.

ARMED AND DANGEROUS

Fejlesztő: Planet Moon Studios ■ **Kiadó:** Activision ■ **Megjelenés:** ?

A Giants készítőinek legújabb agyszüleményével legelőször a májusi E3-on találkozhattunk. Az ott látottak alapján világossá vált, hogy a Planet Moon Studios munkatársai ezúttal sem szakítanak hagyományaikkal és ismét az év leghumorosabb játékával állnak elő.

A Giants továbbfejlesztett grafikus motorjával életre keltett külső nézetes gegparádéban öt különféle bolygón 21 küldetésen keresztül kell felvennünk a versenyt az univerzum legelvetemültebb gonosztevőivel. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen négyfős csapatunkkal és a hozzájuk tartozó kivételesen őrült fegyverarzenállal pillanatok alatt móresre taníthatjuk ellenfeleinket. Így nem véletlen talán, hogy az Activision standján kiállított tesztverziót bemutató srác a különféle fegyverek prezentálására helyezte a hangsúlyt. Azt gondolom mondanom se kell, hogy a flinták bemutatásakor a hangulat tetőfokára hágott, hiszen olyan új fegyverekkel ismerkedhettünk meg - többek között a Shark Shooterrel, mely használatakor a puskacsövét elhagyó cápa a föld alatt „úszva” észrevétlenül csap le szerencsétlen áldozataira - amelyek az E3-as változatból még hiányoztak. A játék fejlesztői szerint az Armed and Dangerous legnagyobb vonzereje azonban mégsem a páratlan humorban és a változatos küldetésekben, hanem a kooperatív játékmódban rejlik majd, amelyben akár négyen vállt vállnak vetve küzdhetünk az univerzum szabadságáért. Az Armed and Dangerous Xboxos megjelenését jövő év elejére taksálják, a PC-s verzió kiadásának ideje azonban bizonytalan, ugyanis az Xbox exkluzivitásnak köszönhetően legkorábban a konzolverziót követő hat hónap lejárta után számíthatunk rá.

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Fejlesztő: Troika ■ **Kiadó:** Atari ■ **Megjelenés:** 2003. október 10.

Alig egy héttel a Games Convention után került aranylemezre, így a kiállításon már csaknem a végleges verzióját láthattuk a legújabb AD&D-alapú szerepjátéknak (jövő havi számunkban már részletes tesztet is olvashattok róla!), mely egyben a show legjobb RPG-je címet is magabiztosan söpörte be. A grafika, a hangulat egyaránt a Baldur's Gate-et idézte, ennél nagyobb dicséret pedig aligha kell egy játéknak... Végre láthattuk akcióban az új harcrendszert, ami úgy volt körökre osztott, hogy a játékteret nem csúfították el hexa-hálók, mozgáspont-kijelzők és egyebek. Egy hőmérő-szerű műszer jelezte, hogy az éppen kiválasztott karakter tud-e még cselekedni a körben, a talaj színezése pedig, hogy meddig tud mozogni.

A varázslatokat és egyéb speciális parancsokat egy nagyon jópofa és célszerű, kör alakú ikon segítségével hozhattuk elő igen egyszerűen – ezt ti is láthatjátok a DVD-nk exkluzív mozijából, előre is elnézést kérünk, amiért a lelkesen magyarázó fejlesztő bele-belenyúlkál a képbe.
(A nyúlkálást helyben megbocsátottuk neki, mert elárulta, hogy már a folytatáson gondolkodnak, ami vélhetően minden idők leggrandiózusabb kalandmodulját, a Greyhawk Ruinst fogja feldolgozni).

AZ ŰRHÁBORÚK KRÓNIKÁJA

Az már a Story magazinba illő tény (mily merész oximoron!), hogy Anettka lassan az orosz űrprogram részéve válik, így a legkevesebb, hogy hasonlóan tartalmas újság lévén mi is említést teszünk a közeljövőben várható űrprogramokról. Erőltetett bevezetőm láttán a kiadók persze már most átkozzák a nevemet, különösen azt a tényt figyelembe véve, hogy a neves(s) médiaszemélyiséggel gyalázom játékaikat. Pedig jó néhányuk ígéretes darabnak tűnik, jóllehet még csak nem is büszkélkedhetnek olyan gigantikus űroperaháttérrel, mint a Star Wars vagy a Star Trek (ez utóbbiból ráadásul nem is várható már nagyon semmi, az Activision épp a Viacommal viaskodik új, adaptálható ST-sorozatok reményében).

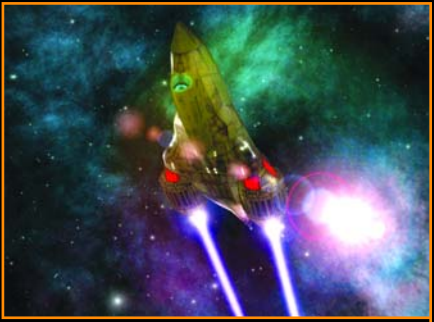
Kezdjük a talán egyik legjobban várt űrszimulátorral, az **X2: The Threat**tel, amely természetesen a Freelancerhez hasonlóan több mint egyszerű céllövölde. Az Egosoft üdvöskéjének játékmenete szintén az Elite-en majomkodik, ugyanúgy lehetünk zsugori kalmárok, mogorva bányászok, törvényeket semmibe vevő űrkalózok, kétes fejvadászok, vagy éppen az Őrgárda megbecsült tagjai, a különbség, hogy itt már valóban igazi birodalmat építhetünk fel. Hatalmas űrbázisokat hozhatunk létre, bányászkolóniákon zsarnokoskodhatunk, flottákat irányíthatunk, avagy leleményes csempészeket vezényelhetünk a háttérből. Mindehhez természetesen egy lélegző univerzum adja a hátteret, fiktív történelmi alapok és interaktív környezet biztosítja majd a non-linearitást, ami leginkább majd egy új faj felbukkanásával teljesedik ki…

Az X-Bow Software is valami ilyesmire készül játéka, a **Star Wolves** kapcsán. A név alapvetően egy 3D-s űr-RPG-t takar (partynk hat fejvadászból fog állni), ám a háttérben szerényen stratégiai elemek is meghúzódnak. Rátermettségünket a XXI-XXII. század gazdasági és katonai válságában kell bizonyítanunk, a meggyengült Birodalom és az ismert világokat (gyarmatokat) uraló három megavállalat között feszülő ellentétet kell, ha nem is megoldanunk, de mindenképpen ügyesen kihasználnunk. A feladatot nehezíti, hogy a galaxis bizonyos részeit galád kalózok és öntudatukra ébredt mesterséges intelligenciák uralják, a már legfelsőbb körökbe férkőző korrupcióról nem is beszélve.

A Firefly Studios most aztán megcsinálja a tutit! – mondhatnánk, hiszen **Space Colony** című játékában megpróbálja ötvözni a The Sims műbájos babusgatását a Tycoon-dinasztia építgetős-nyerészkedős játékmenetével, s hogy valami új is legyen benne, mindezt az űr távlataiból óhajtja ábrázolni. Küldetéseink során egy teljes bolygót kell kolonizálnunk: először civilizált életünk feltételeit kell megteremtenünk, majd az infrastruktúrát fejlesztve gazdasági fellendülésbe kell taszítanunk birodalmunkat, hogy végül az őshonos lényeket ketrecbe dugva és egyéb nevezetességeket felhúzva egy igazi turistaparadicsommá változtassuk az adott sárbolygót. Mindeközben perszе idegen lények is folyamatosan zargatják az embert, hol diplomáciai kapcsolatok, kereskedelmi útvonalak ürügyén, hol értékes területek megszerzésének reményében.

Kellemes kis space-shooternek ígérkezik a CITY Interactive 2-es számú Föld-projektje, a **Project Earth 2**, amely kötelességtudó folytatás lévén megpróbál kicsit visszavenni magából, és egyszerűsített játékmenettel lép a piacra. A játék igazságtalanul kitaszított szerencsétlenekről szól, akik miután meg tudtak lógni a törvény szigora elől, most állhatatosan görcsölnek azon, hogy elismertessék ártatlanságukat és végre visszafogadják őket az övéik.
A 20 küldetés során nem kevesebb mint 70 űrhajóval fogunk találkozni, többségük ráadásul játszható is lesz, ami a kivételes látványorgia ismeretében meglehetősen impozáns számadat. Megjelenése 2004 első felében várható.

Kicsikét összetettebb játéknak tűnik az **nTrap**, az AGD Software shootere ugyanis nem egyszerű űrszimulátor. Kalandjaink sokszor egy-egy bolygó légkörébe, felszínére, mi több, óceánjának mélyére is elvezetnek. Ennek megfelelően hipergyors űrhajónkat alkalomadtán felcserélhetjük vadászgépre, légpárnás járműre, vagy akár tengeralattjáróra, ténylegesen végtelenítve ezzel játékterünket. Az egyedülállóan változatos környezet ábrázolásáért a Magrathea Simulation Engine lesz a felelős, a speciálisan kiképzett grafikus motor mind a fényviszonyok



3rd World: az Elite nyomdokain #1

Falcone: űrszimulátor és FPS egyben

Space Colony: űrstratégia Sims-beütéssel

X2 - The Threat: az Elite nyomdokain #2, bár kétségkívül ő az ígéretesebb alkotás.

Eschaton: Homeworld MMORPG köntösben

alakulását (napszakváltozás, vízfelszín tükröződése, tengermélyi sötétségben ragyogó városok fényjátéka), mind a fizikai elváltozásokat (pl. behorpadó hajótest) képes tökéletes részletességgel megjeleníteni.

A Virgin Interactive is hasonlóképpen próbálja tágítani az űrszimulátorok klasszicista határait. A **Falcone: Into the Maelstrom**ban ugyanis a vad dogfightokat követően az ellenséges hadihajók, illetve a védtelen konvojok fedélzetére szállhatunk, hogy First Person Shooter nézetből segédkezzünk azok elfoglalásában. A fő cselekményszálat egyébként két rivális kalózbanda konfliktusa szolgáltatja, de a háttérben természetesen ott sunnyog a nevető (?) harmadik fél, a Legion is, amely robotseregével óhajt a térségben dominálni.

Már javában készül a Flying Rock internetes űrszimulátora, az **Ace of Angels**, amely leginkább a Microsoft pár évvel ezelőtti Allegiance-éhoz hasonlítható. A sajnos még mindig kiadó nélkül nyomorgó programban 20 virgonc űrhajó áll rendelkezésünkre, hogy változatos küldetések (konvojkísérés, védtelen űrállomás biztosítása, ellenséges kolónia megrohamozása, energiaközpont szabotálása stb.) során a ranglétrán egyre feljebb lépve, mind jobb felszerelésekkel dirigálhassuk alárendeltjeink lépéseit. Az Ace of Angels jelenleg a béta teszt kettes fázisában leledzik, az űrbéli objektumok a helyükön és a mesterséges intelligencia is a megfelelő szinten van, már csak a kampány egésszé tétele, illetve a hangulati elemek elhelyezése van hátra.

Egyelőre még kiadó nélkül vegetál a Gnostic Labs hatalmas online képződménye, az **Eschaton**, amely az alkotók szándékai szerint az Ace of Angels-féle vérbő akció és a Homeworld újszerű, 3D-s stratégiai szemléletének kellemes elegyeként dúlja majd fel a kliséktől besült gyártósorokat. A tulajdonképpen űrszimulátorba burkolt MMORPG-ben a főszerepet a politikai és gazdasági erőviszonyok váltakozása, az intrika és a kapcsolati tőke kapja, így kellő befolyás vagy éppen címzetes poszt (parancsnok, generális, elnök stb.) birtokában ténylegesen is alakíthatjuk Eschaton univerzumának, illetve alantas kispolgárainak sorsát.

A frappáns nevű XYZ Team is valami hasonlóra készül, hiszen a **3rd World** egy masszívan multiplayer űrhajószimulátor is lehetne, ha az akción kívül nem játszana ugyanolyan nagy szerepet a játék menedzsment része is. Az egész tulajdonképpen egy nemhivatalos Elite-feldolgozás, különlegessége is csupán abban rejlik, hogy – az alkotók elmondása szerint – soha nem avul el, tekintve, hogy a játékot alkotó minden egyes modult valós-időben tudják módosítani, ezzel mind tartalmilag, mind technikailag folyamatos karbantartást, illetve újítást eszközölhetnek a programon.

Mintha csak nevének sötét tónusát követné a **Dark Sector**, hiszen a Digital Extremes már vagy 3 éve bejelentette online space flight/RPG/First Person Shooterét. A kezdetekkor kiadott karcolatokon kívül mégsem lelhető fel semmilyen használható kép avagy videó az internet mezején. Pedig a hivatalos információk alapján érdekes jövőkép várható: Naprendszerünk pár évszázad év múltán túlcivilizált életvitelünk következtében megsemmisül, és a túlélők a távoli helyőrségek, űrbázisok alkotta káoszban kénytelenek megélhetésüket biztosítani. Egyedül rajtunk múlik, hogy karakterünk fejvadásznak, jómódú anarchistának (kalóznak), csempésznek vagy a régvolt törvény betartását szorgalmazó rendőrcsökevénynek áll, csak aztán vigyázzunk, nehogy valamely elfeledett haragosunk bosszút esküdjön ellenünk!

A fentiekből világosan kitűnik, hogy műfajilag minden téren bőséges a választék, lesz itt FPS, RPG, űrszimulátor, 3D stratégia, fiktív gazdasági szimuláció, úgyhogy nem kell aggódni, a végtelen űr határtalan távlataira továbbra is számíthat az egyszeri sci-fi fan.

Puma

GALAXY ANDROMEDA

Sajnálatos módon nem csak magyar származása miatt került a felsorolás-masszától külön boxba a Galaxy Andromeda, hiszen nemrég a (tulajdonképpen az Imperium Galactica III-at takaró) játék fejlesztését a német kiadó, a CDV financiális okokra hivatkozva leállította. Ez már csak azért is meglepő, mivel a gyönyörű űrstratégia meglehetősen előrehaladott állapotban volt, úgyhogy csak reméljük, hogy a Mithis Games e projektje egy másik pénzkoncentrátumnál menedéket talál.

Project Earth 2: a legszebb a felsorolásból

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

THE FALL OF MAX PAYNE
MAX PAYNE 2

Fejlesztő: Remedy **Kiadó:** Take 2 **Megjelenés:** 2003. október

„Sosem hittem volna, hogy a meggyilkolt feleségem és kislányom elvesztése miatt érzett fájdalmamat bármivel is tompítani tudnám. De megpróbáltam. Először jött a whisky: cigifüstbe burkolózva, csontrészegen próbáltam menekülni az eszméletvesztésbe, miközben naphosszat csak sajnáltam magam. Később csatlakoztam a kábszeresekhez, de a felejtés itt sem ment könnyen. Amikor a társamat is lelőtték, új célt találtam magamnak: a bosszút. Felkutattam és kiirtottam a fél New York-i droghálózatot. Leszámoltam mindenkivel, akinek köze volt a szerhez, amely közvetve a családom halálát okozta. Ám közben kiégtem, érzéketlenné váltam. Otthagytam a DEA-t, és visszatértem a rendőrséghez mezei zsarunak, ám az emlékek makacsul ragaszkodtak hozzám, a felejtés továbbra sem sikerült. És ekkor találkoztam vele...”

A Tyúk vagy a Tojás? Sokan feltették már eme klasszikus kérdést a Mátrix és a Max Payne vonatkozásában is, így célszerű talán egy kis visszatekintéssel kezdenünk. A ’90-es évek derekán egy önmagát „garázscégnek” tituláló, apró finn fejlesztőcsapat elhatározta, hogy új, az akciójátékok műfaját forradalmasító programmal jelenik meg a piacon. A Remedy ezt három fő elem szerepeltetésével kívánta elérni: érdekes történettel, kimagasló grafikai megvalósítással és a „bullet-time” névre keresztelt, látványos és teljességgel újszerű lassítás-effekt alkalmazásával.

De a fejlesztés lassan haladt, kevesen láttak fantáziát a slow motion erejében, mígnem 1999-ben – három fejlesztési év eltelte után – egy John Gaeta nevű úriember (látványtechnikai félisten-féleség Hollywoodban) készített egy rakás, az időlassításeffektre épülő látványelemet egy bizonyos Mátrix nevezetű mozifilm számára. És ettől kezdve – főleg a hivatalos Matrix játék hiányában, hiszen arra még éveket kellett várnunk – módfelett elkezdte érdekelni a világot egy ilyen technológiát használó játékprogram. Így a fejlesztés zöld lámpát, és ösztönzésre remekül alkalmazható készpénzinjekciót kapott. Ennek eredményeként 2001 nyarán frenetikus siker közepette megjelenhetett a Max Payne első része, melyet év végén egy hasonlóan jól szereplő Xbox és PS2 változat is követett.

A Rockstar segítsége. A portolás elkészülte után a fejlesztők azonnal hozzáláttak a folytatás elkészítéséhez, miközben anyagi bázisuk megalapozásaként eladták a Max Payne licencet saját kiadójuknak (ezzel a húzással hozzávetőleg 40 millió euró cserélt gazdát). Egy újabb öt éves fejlesztési ciklus azonban már nem lett volna kifizetődő, így a Take 2 a finnek rendelkezésére bocsátotta a Rockstar Games New York-i kirendeltségének erőforrásait, ami nagyban megkönnyítette a helyszínek valóságos megjelenítését (a játék ismét NYC-ben játszódik), valamint a motion capture felvételeket.

Felmerült ismert hollywoodi színészek alkalmazása is (ugye emlékeztek még a Vice City szinkron-stábjára?), ám a fejlesztők ragaszkodtak az ismeretlen arcokhoz, mivel továbbra is Max-et akarták szerepeltetni, és nem egy valós hírességet szerettek volna a történet középpontjában látni. Annyi változás történt, hogy immár hivatásos színészek játszanak majd, szemben az előzmény garázscégekre jellem-

Újra nyakig a bűnben - Lee Harvey nyomdokain

Esős kirándulásra indulok maffiás barátaimmal

BÓNUSZ INFO

A Max Payne sikerének mértékére jellemző, hogy megjelenését követően a szaksajtó több mint 80 különböző díjjal jutalmazta, melyeknek közel harmada a legrangosabbnak számító, az „év játéka" kategóriából került ki.

ző megoldásával, ahol a stábot a fejlesztők, valamint azok baráti köre és családtagjai alkották (Max hangja az egyetlen, ami visszatér). Mindezen segítségnek, valamint az első rész során megszerzett tapasztalatnak köszönhetően a Remedy még erre az évre prognosztizálja a Max Payne 2 elkészültét, amit alátámaszt az E3-as zártkörű bemutató és a közben kizárólag belső használatra elkészült demó is.

Kulcsfontosságú forgatókönyv. Szerencsére a fejlesztők is fontosnak tartották a sztori maximális hitelességét, és gondosan alkották meg azt. Az első rész nyitányában Max még csak egy fiatal és életvidám zsaru, ám a tragédiák megtörik a lelkét, és a játék végére bosszúszomjas gyilkológép válik belőle. Ám hiába a mindent elsöprő leszámolás, rá kell döbbennie, hogy a fájdalmat nem lehet lemosni bűnözők vérével. Max lelkén továbbra is hatalmas lyuk tátong, mivel sötét múltjától sosem szabadulhat. Ezt a kényes helyzetet Sam Lake forgatókönyvíró az egyetlen logikus fordulattal oldja fel: a szerelem mindent elsöprő erejét hívja segítségül.

A Max Payne 2-ben tehát hősünk szerelmes lesz, de hogy a helyzet kellően nyomasztó legyen, új választottja a másik oldal tagjai közül kerül ki: foglalkozását tekintve Mona Sax ugyanis bérgyilkos (na jó, legalábbis gyanúsított). Adott tehát a dicső rendőr és a veszélyes nő románca, ami miatt már a legelső sajtóközleményben is film noir-love story-nak nevezték el a játékot. Persze nem kell kétségbe esni, a Max Payne 2 nem lesz rózsaszín és cukormázas; sötét, tragikus és fájdalmas kalandok várnak ránk, és nem igazán számíthatunk amerikai stílusú boldog befejezésre sem.

A történetről konkrétumokat természetesen még nem tudunk, annyi azonban biztosnak tűnik, hogy az elején Maxet – az első részhez hasonlóan, amikor kollégája meggyilkolásával gyanúsították – ismét a vádlottak padján találjuk, ám ezúttal el is ismeri majd a gyilkosságot (sőt, később a maffia egyik végrehajtójának szerepében találja magát). Sok esetben a cselekményt – szintén az első rész mintájára – visszaemlékezések nyomán ismerhetjük majd meg, ám összességében a történet önálló, nem épül az előzményekre, így önállóan is élvezhető. Találkozhatunk ugyan néhány, az első részből már ismerős helyszínnel és karakterrel, bár az előbbiek a Rockstar szakértő segítségének hála már kevéssé felismerhetőek (pozitív értelemben), míg az utóbbiak meglehetősen kevesen lesznek, hisz nem sokan élték túl korábbi ténykedésünket. Ha már a helyszíneknél tartunk, említésre méltó az időjárás... hogyismondjamcsak... változatlansága: a játék egésze alatt egy esős hajnalon bolyongunk a – bűnözőket leszámítva – néptelen utcákon (pont mint az első részben). Ez azért némiképp méltatlan egy ilyen kaliberű alkotáshoz.

A második rész története sokkal intenzívebb és filmszerűbb, tele érdekes eseményekkel és váratlan fordulatokkal. Nem lesznek benne üresjáratok, valami mindig történni fog Max körül, és jelentősen csökken a képregényekkel ábrázolt események szerepe is – ezeket Max kommentárjaival kísért engine mozikkal pótolták. A sztori – bár alapvetően

MODOK A MAX 2-BEN

Néhány lelkes fiatal úgy gondolta, hogy a Max Payne közelharc-rendszerén sokat lendíthetne, ha kiegészítenék a Mátrixban tapasztalt kung-fu elemekkel. Így született meg a Kung Fu Mod, mely immáron a harmadik verziójánál tart (kungfu.maxpayneheadquarters.com), és legnagyobb örömünkre a Max Payne 2 mod-barát szerkezetének köszönhetően a folytatásban is helyet kap majd.

Szintén fejlesztés alatt áll egy másik sikervárományos mod, a N.A.R.C. is, mely teljesen új történetet, fegyvereket, karaktereket, hangot és zenét fog tartalmazni.

Egy újabb Nikita ihlette hősnő

Elnézést, elkérhetném az igazolványaikat?!

Viharfelhők jelentek meg maffiás barátaimmal ápolt kapcsolatunk egén - bár a fehér kabátos...

...ezt még nem fogta fel. Na talán most!

egy szálon halad, és szigorúan scriptelt (bedrótozott) eseményekből épül fel – egyes szituációkban mégis többféle megoldást kínál, ezzel is tovább növelve a játékidőt. És ezzel el is érkeztünk a legkritikusabb elemhez, ami miatt már az első részt is igen sokan szapulták – örömmel tapasztalhatjuk majd, hogy a több mint háromszor hosszabb forgatókönyvnek hála, a Max Payne 2-ben a játékidő jelentősen megnő.

Max új arca. Az új részben Max határozottan markánsabb kinézetet kapott, melyen az elmúlt események maradandó nyomokat hagytak. Idősebb, tapasztaltabb, sokat megélt szemekkel tekint a világba, amelyekkel – az új motornak hála – pislogni is tud. Ám a változások nem érnek véget a szemeknél: a Max Payne kettőben végre mozog a szereplők szája beszéd közben – tökéletes ajakszinkron mellett –, sőt különféle gesztikulációkra is képesek lesznek.

Persze a játékélmény grafikai részéhez a fotorealisztikus minőségű megjelenítés, a részletes külső és belső helyszínek és a tükröződő felületek mellett a finom animáció is hozzátartozik. A folyamatos mozgáskombinációk száma jelentősen kibővült, az ajtóberúgástól a fegyver-újratöltés finomodásáig sok változást eszközöltek a fejlesztők (mindezekre a koronát Max élethűen lengedező dzsekije teszi fel). A javított részecske-rendszernek hála a füst, a lövések, a becsapódások nyomán felverődő por, valamint a gránátok és Molotov-koktélok tűzeffektje is sokkal realisztikusabb.

A Max 2 tehát az első rész technológiájára épül, ám a kódot szinte teljes egészében átírták (némi alap azért maradt, ami szintén gyorsította a folytatás elkészítéséhez szükséges programozási időt). A megjelenítésben továbbfejlesztett valós idejű árnyékok és dinamikus fények kényeztetnek minket, amit rombolható környezet egészít ki.
A csontváz-alapú karakter modellekre ható rongybaba fizikát sem bízták a véletlenre: megvásárolták a korunk talán legjobb alrendszerének számító Havok 2-t, amit legutóbb a Half-Life 2 videókban volt alkalmunk megcsodálni. Így pl. a robbanások nyomán keletkező légnyomás okozta erőhatások, az üres töltényhüvelyek, vagy akár a falnak vágódó testek is tökéletes élethűséggel tárulhatnak majd elénk – ráadásul a jelek szerint sikerül kiküszöbölni a roppant kiábrándító clippinget (vagyis a karakterek nem lógnak majd bele a falakba). A játék első részének alapját képező lassítást is alaposan felturbózták az új részre; a Bullet-Time 2.0-ban már változtatható sebességgel zajlik az akció.

Eszesedő alvilág. A külalak mellett a másik hatalmas változás a játék AI-ját érintette: a Max Payne 2-ben már képes lesz irányítani nemcsak az ellenfeleket, de a Max oldalán harcoló segítőket is. Azért senki se gondoljon team-based játékokat megszégyenítő taktikai elemekre: társainkat – ez a már említett maffia vonatkozású végrehajtókat jelöli – az egyszerűség jellemzi, így bonyolult kommandós parancsokat sem adhatunk számukra. A fejlesztők hangsúlyozzák, hogy céljuk a Max Payne 2-vel egy újabb single player játék megalkotása volt, és bár lesz néhány érdekes játékmód, multiplayer azonban nem.

A bajok és örömök forrása: Mona Sex..izé, Sax

A cselekmény néhány központi karakterre épül, melyek közül legfontosabb maga Mona Sax lesz, ám a Remedy nagyon vigyáz rá, hogy idő előtt ne szivároghasson ki túl sok minden a hölgyről. Az azonban igen valószínűnek látszik – bár hivatalos megerősítés nincs az ügyben – hogy bizonyos esetekben mi magunk fogjuk irányítani őt.

Beváltja-e a Max Payne 2: The Fall of Max Payne a hozzá fűzött reményeket? Minden okunk megvan hinni ebben, hiszen az első résszel alaposan bizonyították a srácok, azóta pedig változatlan a felállás, egyetlen kulcsember sem hagyta el a céget. Ráadásul komoly segítségük is akadt a Rockstar személyében, így az első résznél rövidebb fejlesztési idő sem tűnik aggasztónak. Én bízom a finn csapatban, bár sikeres jövőjükre némi árnyékot vet a megjelenés Half-Life 2-höz közeli dátuma. Ha nem lesz csúszás, egy hónap múlva minden kiderül...

JuliuS

AMI BÍZTATÓ: BÁMULATOS GRAFIKAI MINŐSÉG, A MÉG MINDÍG KIVÁLÓ BULLET-TIME,
AMI AGGASZTÓ: TOVÁBBRA SINCS MULTIPLAYER

ÖSSZESSÉGÉBEN: BÁR VISZONYLAG ROSSZKOR, A HALF-LIFE 2 KIADÁSÁNAK KÖRNYÉKÉN FOG MEGJELENNI, A MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE-NEK MÉGIS MINDEN ESÉLYE MEGVAN, HOGY SIKERES LEGYEN. A BÁMULATOS GRAFIKA ÉS A BULLET TIME 2.0 PÁROSA EGYELŐRE LEGYŐZHETETLENNEK TŰNIK.

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

ASUS V9950

Kirobbanó grafikus teljesítmény

www.asus.com

- A világ legfejlettebb, legerősebb és legprecízebb GPU-ja - NVIDIA GeForce FX 5900 család
- Vadonatúj CineFX™ 2.0 motor nyújtja a moziminőségű látványeffekteket
- Villámgyors DDR memória 256 bites busszal és 8-szoros AGP-vel
- ASUS GameFace hálózati technológia
- Az iparág legjobb DirectX 9.0 & OpenGL 1.4 platformja
- nView technológia a rugalmas, több megjelenítős működéshez
- Nagy értékű szoftverek: ASUS DVD XP lejátszó, és friss 3D játékok

ASUS GameFace technológia

Lehetővé teszi a ponttól-pontig videókonferencia-funkciókat és a hálózati játékkapcsolatokat - egyidejűleg

Modellek

- V9950Ultra/Deluxe/256M
- V9950Ultra/TD/256M
- V9950/Deluxe/128M
- V9950/TD/128M

CineFX 2.0 | DirectX 9.0 | OpenGL 1.4 | AGP 8X | TV-out | Dual VGA | 3 YEAR WARRANTY

ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1-340-5080
Fax: 1-339-8780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu

CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST, VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1-451-3500
Fax: 1-451-3535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu

Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel: 1-204-5464
Fax: 1-204-7444
www.mycom.hu

Ramiris
Klapka u. 9. H-1134 Budapest, Hungary
Tel: 1-412-4300
Fax: 1-412-4301
Email: ramiris@ramiris.hu
www.ramiris.hu

Állásajánlat:
Kereskedelmi képviselő, rendszergazda vagy PR terület
Jelentkezéseket várjuk a ricky_yang@asus.com.tw e-mail címre.

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

FREEDOM FIGHTERS

Fejlesztő: IO Interactive **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.eagames.com/official/freedom

Hancu az előző hónapban megemlítette, hogy a hidegháború időszaka mostanában különös vonzerővel bír a világban – és nagyon úgy néz ki, hogy igaza volt. A Republic-ban akár egy igazi kommunistát is alakíthattunk, az Electronic Artstól érkező Freedom Fighters pedig a másik oldalra visz minket, egy igazi amerikai hazafit alakíthatunk: markáns áll, komor tekintet és ruhára felvarrt tömérdek lobogó jellemzi a Nagy Felszabadítót.

A Manhattan-project. Nem-nem, ezúttal nem az amerikaiak atombomba-kutatásáról van szó, hanem a szovjetek inváziós tervéről. A dán fejlesztők játékában egészen 1945-ig minden az általunk is ismert kerékvágásban halad, attól kezdve azonban tökéletesen másként alakul. Az első különbség: a németek legyilkoltatnak minden los alamosi kutatót, így az amerikaiaknak esélyük sincs az atombomba kidolgozására. Ellenben az oroszok begyűjtenek minden fizikust a zord tajgákról, és '45-ben le is dobják ajándékukat a németekre. Nem cicóznak, Berlin a célpont, így Hitlernek már az öngyilkosságra sincs ideje. A háborúnak vége (ez jó), cserébe viszont az orosz befolyás nem áll meg a Kárpátoknál (ez már nem annyira jó). Nyugat-Európában sorra csatlakoznak az államok a „testvéri" szovjet néphez, utoljára Nagy-Britannia adja meg magát, 1953-ban. Ezt követően a vörösök folyamatosan terjesztik ki befolyásukat az egész világra – terjeszkednek Ázsiában, Afrikában, és a hatvanas évektől kezdve Dél-Amerikában is.
A kubai rakétaválság presztízscsatáját ezúttal Kennedyék veszítik el, és valószínűleg az sem vigasztalja az amerikaiakat, hogy a közép-amerikai országokban egyre nagyobb a kommunista pártok támogatottsága. 1996-ban Mexikóban is hatalomra jutnak – az Egyesült Államok ugyan tiltakozik a választások piszkossága ellen, de hát ez nem sokakat érdekel. Öt évvel később egy meg nem nevezett ország ügynökei megpróbálják az amerikai elnököt meggyilkolni, ám ez akkor még nem sikerül. És ezzel el is jutunk napjainkig, amikor a vörös ököl egyre szorosabban kulcsolódik a szabadság földje köré.

A vésztjósló intró után vált a kép, és immár Christopher Stone egy hétfő reggelébe pillanthatunk bele. Vízvezeték-szerelő bátyjával együtt igyekszik az első meló felé, melyet, mit tesz isten, egy szovjetellenes politikus házában kell elvégezniük.
A szerszámosládából azonban csak a nagy franciakulcs kerülhet elő, ugyanis eddig paranoiásnak tartott testvérünk szavai beigazolódnak: a komcsik tényleg megszállták az országot, és ezen belül kü-

A túlélés titka, hogy a gépágyú jó oldalára kell állni

lönleges figyelmet fordítottak annak koronagyémántjára, New Yorkra is. Chris háborús zónában találja magát, az ablakokat egy helikopter sorozza végig, a lakókat kucsmát viselő orosz motozza meg, ráadásul Isabellát, a kuncsaftot is elhurcolják otthonából. Még szerencse, hogy Chris menekülés közben összeakad néhány rebellis figurával, akik magától értetődő természetességgel vezetik be őt a gerillaharc világába. Ezt követően hősünk a hazafiságtól eltelve számolatlanul (de legalábbis százszámra) öli a Szásákat és Nyikolájokat, Ivánokat és Alexejeket, míg olyan státuszba jut, hogy a milliónyi elnyomott amerikai már bálványnak tekinti. Ő lesz a Vezető.

A játék története kísértetiesen hasonlít a már lassan 20 éves Vörös hajnal című filmre, ami még nem is lenne baj. Az már annál inkább, hogy attól eltérően teljességgel hiányoznak belőle a karakteres szereplők. Chris egy percig sem kerül közel a szívünkhöz, de hát erre lehetősége se lenne, mert az eligazításokon kívül mindössze pár sornyi párbeszédet hallhatunk a játék során. A többiek még jellegtelenebb figurák, az pedig, ahogy a hőst a végén összegabalyítják az addig alig látott Isabellával, könnyen megnyerhetné a „minden idők legkidolgozatlanabb romantikus szála" versenyt. A hangulat azért megvan, ami nem kis mértékben Tatjánának, és az általa vezetett híradónak köszönhető, amelyből a küldetések között láthatunk részleteket.

Stratéga kerestetik. Hiába a történet embriószerű kidolgozottsága, mégis érdeklődve vártam, mi fog történni a következőkben, egész egyszerűen azért, mert a küldetéseket egy rendkívül fantáziadús ember tervezte. A játék felépítése elég szokatlan: amikor megkapunk egy küldetést, akkor általában nem egy helyszín áll rendelkezésre, hanem több (a kilenc misszióhoz 19 pálya tartozik). Ebben az a különleges, hogy ezek össze vannak kapcsolva, és egy csatornalejáratot kihasználva bármikor átmehetünk egy másikra. Erre szükség is lesz, hiszen a küldetések összetartoznak, és az egyiken végzett munkánk befolyásolhatja, hogy mi történik a másikon. Ez kitűnően megfigyelhető a harcossá válásunkat követő első küldetésben, ahol egy postahivatalt és egy rendőrőrsöt kell felszabadítanunk, egyben az utóbbiban fogva tartott Isabellát is ki kell szabadítanunk. A postára nem mehetünk, amíg a lány nincs velünk, ezért egyenesen az őrsre kell bejutni. Itt szembe kell néznünk azzal a ténnyel, hogy orosz mesterlövészek vigyázzák az utat. Őket a másik helyen, C4-et felhasználva tehetjük hidegre. Amennyiben Isabella a karjainkba omlott, már felkereshetjük a postát, ahol ő elvezet minket a lázadók rejtekére, megnyitva ezzel a továbbvezető utat. Később ilyen sokszor azért nem kell cikk-cakkoznunk, általában az lesz a fontos, hogy a felkínált több helyszínt a megfelelő sorrendben járjuk be. Elsődleges prioritást kell adnunk például azon helyeknek, ahol helikopter-leszálló van, mégpedig azért, mert amíg ezt nem robbantjuk fel, addig azon küldetés többi pályáján is meg kell küzdenünk a rotorosokkal. És bár Chris az amerikai hősök között is az elitbe tartozik, egy forgótáras gépágyú ezernyi lövedékét még az ő mellkasa sem állja ki.

Ha kellő odafigyeléssel olvassuk el a pár soros eligazításokat, azért mindig rájöhetünk, hogy hová

CSOVI CSOVI CSASZPER!

Jesper Kyd – Jeremy Soul mellett – talán a legismertebb olyan zeneszerző, aki főképp játékokhoz ír muzsikát. Jesper 1972-ben Dániában született, és kilenc éves korában szeretett bele a zenélésbe (itt bocsánatot is kérnék tőle, amiért bármilyen szinte összefüggésbe hoztam Pap Ritával). A gitár-kórus-zongora trióval kezdett, majd 13 évesen megkapta szüleitől első számítógépét, egy Commodore 64-et, és innentől kezdve azon komponált, kiegészítve azt néhány szintetizátorral és dobgéppel.

1988-ban Amigára váltott, és hamarosan az európai demoscene egyik leghíresebb figurája lett belőle – megszámlálhatatlan díjat söpört be a Silents nevű csapat zenei felelőseként (a jobbakat le lehet tölteni a www.jesperkyd.com-ról). 1992-ben a Silents összeolvadt a Crionics-szal, és Jesper az így létrejött Zyrinx játékfejlesztő cégben dolgozott hat éven keresztül. Mivel különösebb sikert nem arattak – egyetlen emlékezetes alkotás sem fűződik a nevükhöz –, Jesper kilépett és megalakította saját cégét, a Jesper Kyd Productions-t, valamint műhelyét, a Nano stúdiót.

Azóta karrierje egyre feljebb ível, dolgozott az Interplay (Messiah, MDK2), az Activision (Minority Report) és a Microsoft (az Xboxos Brute Force zenéinek mintegy harmadát ő komponálta) számára is, de a leggyümölcsözőbb az IO-val történt kooperálás volt. Mivel ez a dán gárda is demoscene veteránokból áll, ők azonnal Jesperre gondoltak, amikor zeneszerzőt kerestek a Hitman első részéhez. A siker után természetesen vele készíttették el a második epizód muzsikáját is, valamint a Freedom Fighterst is rábízták – és ő egy szemernyi csalódást sem okozott. Külön érdekes, hogy legutolsó két szerzeményét magyar nagyzenekarok adták elő: az előbbit a Budapesti Szimfonikusok, az utóbbit pedig a Magyar Rádió Szimfonikusai. Innen is gratulálunk nekik, jól nyomják!

A küldetés sikerült... az oroszok gyászolnak

érdemes először elmenni. Persze elvileg bármilyen sorrendben teljesíthetjük a pályákat, de a későbbi feladatokba előbb-utóbb beletörik a bicskánk, ha tüzérségi tűz ellen, helikopterek garmadájától figyelve akarunk eljutni valahová. Szerencsére nincs nagy gáz akkor sem, ha rosszul döntöttünk, mert a csatornalejáratokon bármikor átmehetünk bármelyik másik helyszínre, vagy akár földalatti bázisunkra is. Ez azért hasznos, mert itt feltöltekezhetünk lőszerrel is – csak azt tartsuk szem előtt, hogy ha egy ilyen vargabetű után merészkedünk vissza az utcákra, akkor mindent az eredeti helyzetben találunk, nem lehet „zsilipezve" előre haladni.
A csatornalejáratok azért is hasznosak, mert misszió közben csak itt tudunk menteni. Sajnos ez a Quick Save meglehetősen instabil: ha kilépnénk a játékból, eltűnik, és kezdhetjük elölről az akciózást.

Általában több feladatunk is van, melyek kissé egy kaptafára készültek, viszont örömteli módon igen destruktívak (pl. robbantsd fel a helikoptert, robbantsd fel a benzinkutat, robbantsd fel a generátort – vagy a változatosság kedvéért pár foglyot kell kiszabadítani). Az egyetlen menekülős missziót, és az utolsó, több részre bontott támadást leszámítva azonban mindenhol győzhetünk, ha bevonjuk a szovjet lobogót, és kitűzzük a sávos-csillagosat. Ha ez sikerül, akkor a program minden más feladatot is teljesítettnek vesz.

IGAZI HŐSÖK

Christopher Stone

A Freedom Fighters központi hőse Mario-hoz hasonlóan kerül bele az események sodrába: testvérével együtt egy vízvezeték-szerelő céget működtetnek, és pont dolgoznak, mikor a szovjetek lerohanják az országot (igaz, Marionál Bowser rohanja le a Mushroom Kingdomot, de ez elhanyagolható eltérés). Egyszeri mesteremberből hamarosan „Freedom Phantom", Amerika felszabadítója válik, akit hamarosan milliók tekintenek bálványuknak. Személyiségéről meglehetősen keveset tudhatunk meg a játék alatt, leginkább örökös komorsága lesz feltűnő.

Isabella Angelina

Isabella a lázadók első vezetője, aki a fejére kitűzött több milliós vérdíj ellenére is bőszen szervezkedik. Hősünk a végzetes napon hozzá indulna vízvezeték-szerelni, majd pár órával később már a gúzsból kell kiszabadítania. Ezt később még egyszer el kell játszani, mert a gaz oroszok megint foglyul ejtik. Számomra érthetetlen, hogy ebből a cseppet sem romantikus háttérből miként alakul ki a szerelem, amelyet az outróban látunk beteljesedni (csak csók formájában, nem kell reménykedni).

Bagzton

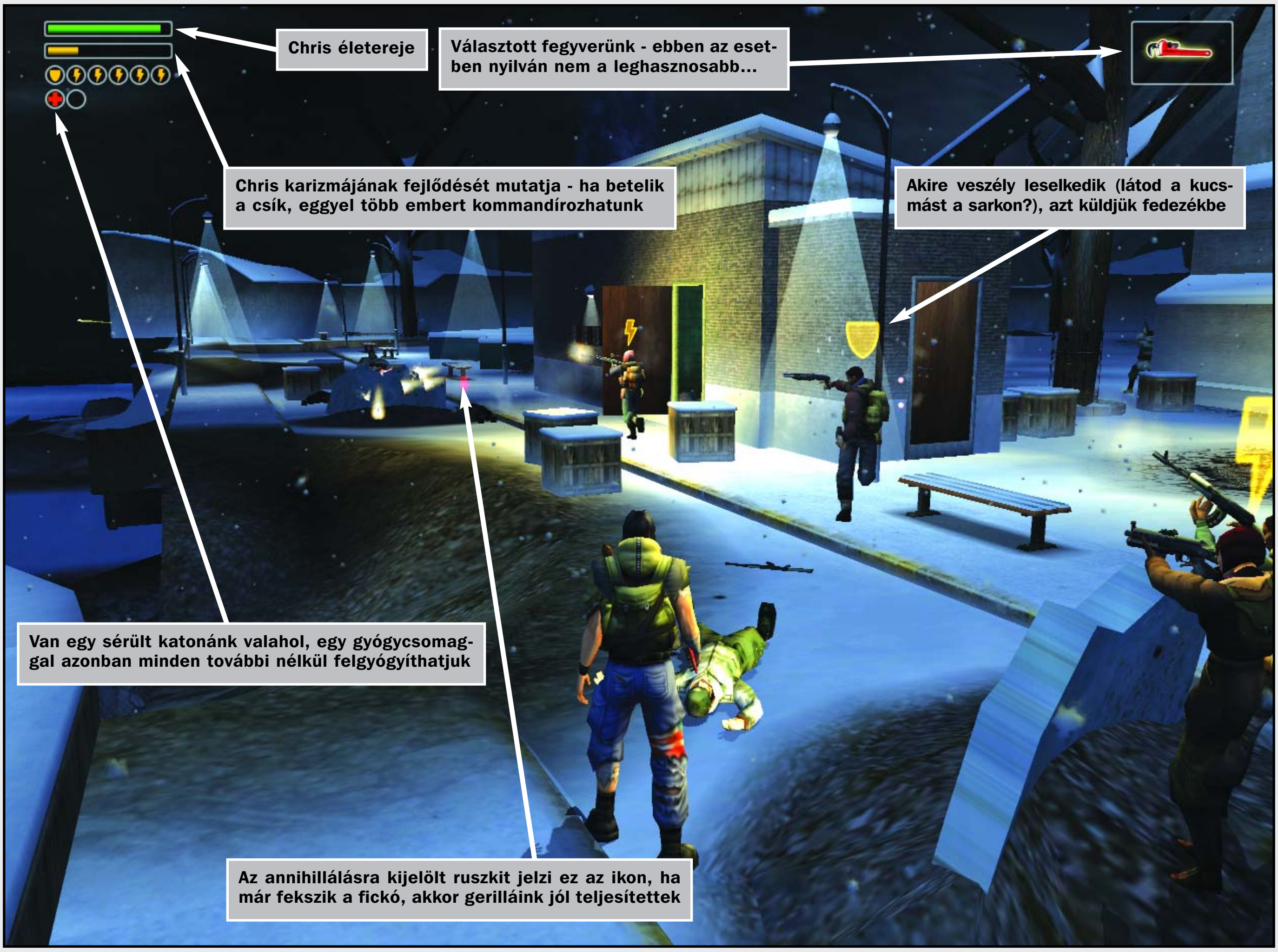
Ő a vicces karakter, a kacajindukátor, akin a kevésbé kifinomult humorérzékkel rendelkezők nevethetnek. A lelkesedésével nincs baj, állandóan a vörösök elleni harcra tüzeli hősünket. Kár, hogy akkora lúzer, hogy harcba sosem jut el – ehhez a legközelebb a végső erőd megostromlásakor kerül, ám partraszálláskor kificamítja a bokáját. Cseppet sem szimpatikus, viszont az ócska filmvígjátékok minden kliséjét magán viselő figura.

The Kid

A Kölyök egy feketebőrű srác, akivel már rögtön az első igazi küldetésben találkozhatunk. Hasznos tanácsait mindig érdemes követni, ő afféle beépített segítségként van jelen. A játék utolsó harmadában már sokkal nagyobb szerephez – és egy pufajkához – jut, ő fogja vezetni azt a bázist, ahonnan a bevetésekre indulunk.
A harcban sosem vesz részt.

A szabadság harcosai. Szerencsére Chris nem egyedül vág neki a szovjetek szeletelésének, lázadó társai közül egyre többen gyűlnek köré. Minél nagyobb a karizmánk, annál több harcost toborozhatunk. Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy a tiszteletet érdemlő mutatványok után néhány – 15-25 – karizmaponttal gazdagodunk, és amikor ezekből összegyűlik száz (az életerőnket jelző zöld csík alatt egy sárga vonalkáról olvashatjuk le pillanatnyi helyzetünket), akkor úgymond szintet lépünk, és megnyílik egy újabb hely a bandában. Karizmánk fejlődik a másodlagos feladatok teljesítésével is (igaz, hogy a küldetések teljesíthetőek a zászló felhúzásával, de igazán akkor tisztelnek minket, ha ez előtt még kiirtunk minden komcsit – legalábbis ez az IO-logika), illetve karizmapontokat kapunk sebesült civilek meggyógyításáért. Legfeljebb tizenketten tarthatnak velünk, de ehhez először össze kell őket szedni. Érdemes körülnézni mindenhol, általában sikátorokban, lángoló hordók körül bújnak össze. Mindegyikük csak egyetlen fegyverrel rendelkezik, ennek függvényében szedjük fel őket – az már kellemes arány, ha minden három gépfegyveresre jut egy shotgunos fickó. Ők egész sok lövést kibírnak, így aztán bátran felhasználhatóak az ellenfél figyelmének lekötésére – ha pedig mégis elhalnának, csak egy egészségügyi csomagba kerül, és máris fittek (ez minket is maximumra gyógyít).

Ők alaphelyzetben minket követnek, hordában, szorosan összetapadva. Azonban ahogy az egy jó vezetőhöz illik, parancsolhatunk is beosztottjainknak. Mindössze három utasítást adhatunk ki, ám ezekkel is egész változatos taktikát lehet összeállí-



tani. Erre igazán csak a program második felében, és csak a nehezebb fokozatokon lesz szükség, akkor viszont nagyon fontossá válik.

A parancsok kiadásához a megfelelő gombokat kell megnyomni: minden egyes lenyomás egy katonának adja ki a megfelelő ukázt. Ha az egész bandát egyszerre szeretnénk rávenni valamire, nem kell adott esetben tucatszor megnyomni a gombot, hanem kicsit hosszabban kell rátenyerelnünk; ilyenkor mindegyik bakánk nyugtázza az isteni tekintélyű vezér rendelkezését. Az első parancs a „kövessetek!", ez a már említett hordázás. Ha támadás éri a bagázst, akkor a közelünkben maradva fedezékbe vonulnak, és úgy próbálnak küzdeni. A második az „előre!", amellyel beküldhetjük őket egy előttünk levő sikátorba, vagy mondjuk egy házba. Ilyenkor agresszívak lesznek a srácok, amint meglátnak egy ellenfelet, azonnal tüzet zúdítanak rá. Amennyiben úgy adjuk ki a fenti utasítást, hogy a képernyőn látszik egy ellenfél, akkor kicsit megváltozik a parancs értelme: ilyenkor az lesz a céljuk, hogy ezt a meghatározott ellenfelet kivégezzék. A végére maradt a „fedezékbe!" utasítás, amivel az adott hely védelmére, és defenzív viselkedésre szólítjuk fel gerilláinkat. Ezt főként akkor érdemes használni, ha egyedül szeretnénk valamit megtenni, tucatnyi lelkes, ám amatőr rajongó kísérete nélkül (például amikor egy tankot kell leszedni, akkor ők könnyen rajtaveszthetnek, mert kézi fegyvereikkel ostobán elkezdik lőni a csak rakétavetővel leszedhető monstrumot). Ha átmegyünk „majdnem-FPS" nézetbe (ilyenkor a kamera Chris nyaka mellé telepedik, és így pontosabban lehet célozni), akkor pontosan meghatározott helyekre is elküldhetjük embereinket; ez talán használhatónak hangzik, én viszont egyszer sem éltem a lehetőséggel.

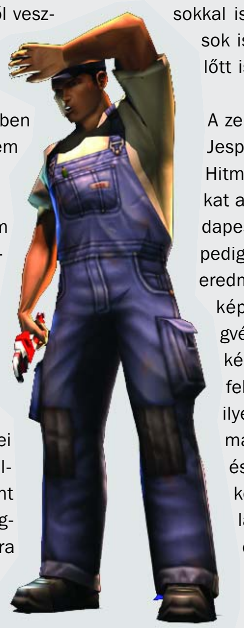
Alávetettjeink intelligenciája tág keretek között mozog. Minket például minden további nélkül követnek, és ehhez ugrálnak, létrát másznak, le sem tudjuk rázni őket (sőt, ha mi lopakodunk, akkor ők is így tesznek, így nem tudnak lebuktatni minket). Szintén egész ügyesen használják ki a romos New York által kínált fedezékeket. Ha nyílt terepen kapja el őket a harc, akkor viszont már akadnak gombok. Azt vettem észre, hogy a fedezékbe való mozgás számukra a legfontosabb – ha kinéznek maguknak egy szimpatikus helyet, és elindulnak oda, akkor ettől semmi nem tántoríthatja el őket. Így az sem, ha két centiről elkezdenek rájuk tüzelni... Mivel azonban ezzel az ellenfél is így van, legalább kvittek vagyunk. Az orosz érzékek is furán működnek: ha lopakodunk, akkor még fényes nappal, szemtől-

NEM ÖSSZETÉVESZTENDŐ

Ha beütjük egy online keresőbe a Freedom Fighters szavakat, akkor nem csak az EA remekére találhatunk rá, hanem egy Odyssey2 nevű gépre készült programra is.
Ez a konzol a mára milliárdos iparággá fejlődött játékkiadás úttörője volt, 1978-ban bukkant fel. Összesen 55 program jelent meg rá, melyek közül a Freedom Fighters! a népszerűbbek közé tartozott, hiszen az akkor a játéktermekben arató Defendert másolta (a klónok már akkor is jelen voltak).
Az űrhajóval az aszteroidákat és az űraknákat kellett kerülgetni, a lila kristályokat pedig fel kellett szedni, hiszen azok jelképezték az idegenek fogságában senyvedő rabokat.

Szegény Szabadságszobor is megkapta a magáét

szemben, nyílt terepen is csak tíz méterről vesznek minket észre. Ez a tízméteres határ azonban mindenképpen működik, tehát ha lopakodva, hátulról egy töksötét teremben közeledünk, akkor is minden esetben megfordulnak, és támadnak – senkit sem lehet meglepni.



A gleccser akcióban. A Freedom Fighterst a Hitman 2-ben is használt Glacier motor hajtja, és egész jól teljesít. Igaz, jövőre, a Half-Life 2 vagy a Doom 3 után már valószínűleg lefitymálva néznénk rá, de most még pont elég, amit nyújt. A város nagyon jól néz ki (főként, az, ahogy egyre több lesz a szovjet propagandaplakát), és az időjárás effektjei is igen szépek (azt leszámítva, hogy a falból is esik az eső, ha a program szerint onnan fúj a szél). A karaktermodellek leginkább a The Thingben szereplő katonákra hasonlítanak, csak azt sajnáltam, hogy még maximumra húzott textúrabeállítások is homályos a borításuk. A robbanások is kifogásolhatóak, már évekkel ezelőtt is láthattunk szebb tűzgömböket.

A zenékre viszont nem lehet panaszunk. Jesper Kyd, a híres dán zeneszerző a Hitman 2 után ide is nagyszerű muzsikákat alkotott. A nagyzenekari részeket Budapesten rögzítették, a technobetéteket pedig Jesper keverte ehhez hozzá – az eredmény fenomenális. Természetesen a képernyőn látható események függvényében változik a zene is. A hangokért viszont már egy saját ember volt felelős, és ő már korántsem végzett ilyen jó munkát. A fegyverek szánalmas pukkanásai igen kiábrándítóak, és azt is nehezményeztem, hogy harc közben csak fájdalomkiáltásokat hallatnak vitézeink – igazán szidhatnák egy kicsit a vörösöket.

MIZÉRIA A NEVEKKEL

A Freedom Fighters meglehetősen furcsa karriert futott be. A játékot a 2002-es E3-on fedték fel, akkor még Freedom: The Battle for Liberty Island néven. A koncepció már akkor is hasonló volt, azzal a különbséggel, hogy a küldetések között stratégiai játékokra jellemző húzásokat tehettünk meg: átcsoportosíthattuk a lázadókat, vagy fegyvereket küldhettünk a területre. Emellett a többjátékos-módokat is beharangozták: három játéktípust jelentettek be, melyeket akár nyolcan is lehet(ett volna) játszani. Az idei kiállításon már Freedom: Soldiers of Liberty néven volt kiállítva a program – a sajtóközlemény szerint azért változtatták meg a címet, hogy az „pontosabban utaljon a játék stílusára" (mivel ez nyilvánvalóan marhaság, sokan arra tippelnek, hogy az eredeti változatot ért negatív sajtóvisszhang miatt volt erre szükség).

Pár hónappal ezelőtt a program megkapta végleges címét, az eddigiekhez képest egyszerű Freedom Fighterst.

FREEDOM SOLDIERS OF LIBERTY

A Freedom Fighters semmiképpen nem nevezhető forradalminak, ennek ellenére nagyszerűen szórakoztam a végigjátszás alatt. Nagyon tetszettek a küldetések és kicsiny brigádom irányítgatását is élveztem. Két dolog volt, ami idegesített (amellett, hogy mindig vissza kellett menni egy csatornafedélhez, ha menteni akartam): a fegyverek borzasztóan alacsony száma, illetve az AI néha égbekiáltó marhaságai.

Egyszer mindenképpen érdemes végigjátszani – aztán sajnálkozni, hogy az előzetes tervekkel ellentétben miért nem raktak bele többjátékos módot. Akár két parancsnok is nagyszerű küzdelmeket tudott volna vívni. Szerencsére azonban a változatos – és hosszú – küldetések is sokáig le tudják kötni a játékost, csak éppen semmi rendkívülit nem szabad elvárni tőle.

FREEDOM FIGHTERS – TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a Freedom Fighters első pályáján a Fraps (www.fraps.com) programmal végeztük

Minimális grafikai részletesség | Közepes grafikai részletesség | Maximális grafikai részletesség

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1024x768
- 4xAA: 100 fps

Celeron 1700, 256 MB RAM, GeForce2 MX 64 MB, 1024x768
- NoAA: 13 fps
- NoAA: 13 fps
- NoAA: 10 fps

Celeron 1700, 256 MB RAM, GeForce2 MX 64 MB, 800x600
- NoAA: 22 fps
- NoAA: 20 fps
- NoAA: 15 fps

Celeron 1700, 256 MB RAM, GeForce2 MX 64 MB, 640x480
- NoAA: 30 fps
- NoAA: 28 fps

A Freedom Fighters csúcskategóriás gépeken maximális részletesség mellett is kitűnően futott. Középkategóriás konfigurációkon az elfogadható sebességnövekedés érdekében azonban sajnos jelentős felbontásbeli butításokat kellett eszközölnünk. A Freedom Fighters grafikus skálázhatóságának köszönhetően a játékot a kisebb gépek tulajdonosai is elfogadható sebességgel futtathatják majd.

Grath

84%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás **[demo]**

PRO: Összekapcsolt küldetések, élvezetes a harc, fantasztikus zene
KONTRA: Az AI gyengén muzsikál, gyenge sztori

MINIMUM GÉPIGÉNY
P2 400, 64 MB RAM, 600 MB HDD, D3D

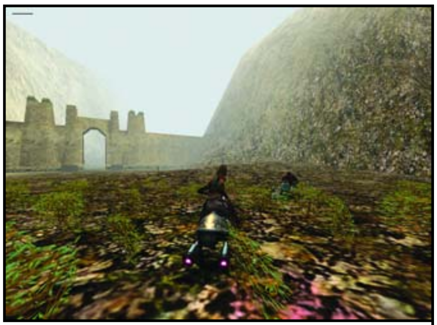
ARENA
- Rainbow Six 3: Raven Shield 89%
- Tom Clancy`s Ghost Recon............83%
- Hitman 2 ....81%

STAR WARS: JEDI KNIGHT
JEDI ACADEMY

Fejlesztő: Raven Software **Kiadó:** LucasArts **Web:** www.lucasarts.com

Ha felmérés készülne arról, ki milyen foglalkozást választana magának legszívesebben, a fiatalabb korosztály közül valószínűleg többen a cukrász, netán mozdonyvezetői állást említenék meg – gyogyóban esetleg a BKV-ellenőri munkakört. Aztán ahogy haladunk előre a korban, úgy elhangzanak az autóversenyző, majd az űrhajós kategóriák, a tapasztaltabbak pedig a Playboy-fotós, neadjisten játékújság-szerkesztő posztot jelölnék meg –utóbbi persze alapvetően téves elképzelésen alapul, nézzétek csak meg, milyen alakok szerkesztik a PC Gurut! Szóval a különböző korosztályoknak egészen eltérő vágyaik vannak, de egy biztos: jedi mindenki szeretne lenni! Az Erővel való bűvészkedés, küzdelem a gonosz Birodalom ellen, na és nem utolsósorban a fénykard zümmögése életkortól függetlenül mindenki szívét megdobogtatja. A játékfejlesztők pedig ki is használják a több tízmillió Star Wars fanatikus „Erő-éhségét", és gyakorlatilag az első film megjelenése óta, a nyolcvanas évektől fogva rendesen el vagyunk látva Csillagok háborúja-játékokkal az összes elképzelhető játékplatformon. Az eddigi csúcsot talán a tavaly nyáron megjelent Jedi Outcast jelentette, a koronát pedig a Knights of The Old Republic fogja feltenni – ugyanis sajnálattal (vagy örömmel – nézőpont kérdése) kell közölnöm mindjárt itt az elején: a Jedi Academy legfeljebb éhségcsillapítónak lesz jó a KOTOR karácsonyi PC-s premierjéig.

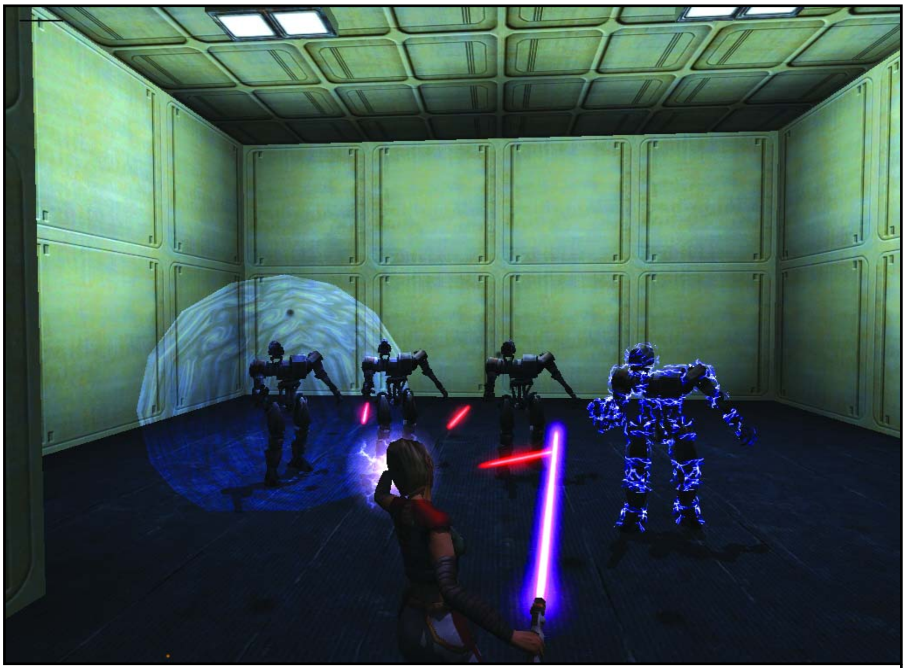
Minden a régi. A tavaly év elején megjelent Jedi Outcast szó se róla, tényleg minden tekintetben nagyon ott volt a szeren: a még fénykorát élő, feltupírozott Quake 3 engine, a borzasztó igényes pályatervezés, na meg persze a tökéletesen megvalósított jedi kellékek félelmetesen jó hangulatot adtak a játéknak. Csak azért jellemzem ilyen részletesen az elődöt, hogy legyen mihez viszonyítanunk az új jedi-játékot, amely teljes egészében az előző program alapelemeit és ötleteit használja – elhanyagolható vagy határozottan negatív újdonságokkal! Továbbra is egy immár megkopott, átlagos formáját hozó Q3-motor hajtotta belsőnézetes-hentelős játékról van szó, a mérhetetlenül imádott Star Wars univerzumunkban. Itt azután – a cím alapján nem igazán meglepő módon, egy tehetséges, feltörekvő jedinövendéket alakíthatunk. Elmaradhatatlan kellékünk – immár a progi legelejétől –, a játékmenet legfőbb színesítője, csodásan duruzsoló fénykardunk, amellyel némi gyakorlás után már tényleg



Ízirájder, öcsém, ízirájder...

A Fogorvosok Világszövetségének ajánlásával

Az érzékelőnézet a távoli rancort is megmutatja



Néhány eltévedt terminátor John Connort keresi

Fénykard, ki, kard!

rengeteg fajta kombót vethetünk be, na és természetesen számos, a filmekben megismert Erőalkalmazás kipróbálására is lehetőségünk nyílik. Konkrétan: ezúttal négy semleges, és négy-négy jó, illetőleg sötét jedi képességgel játszadozhatunk, amelyek közül öt teljesen új, azaz nem szerepelt a Jedi Outcastban. A rendszer pontosan ugyanúgy működik, ahogy az előző részben, tehá minden képesség használata bizonyos mennyiségű „manába" kerül, ami azután elég gyorsan visszatöltődik. A képességek pontos leírásáért lásd a keretes írást, összefoglalóan viszont annyit mondhatok: szerintem nem sikerült jól kiegyensúlyozni őket; magas szinten egyértelműen a Palpatine-féle villámok viszik a pálmát néhány erőteljes Force Push-sal és lassítással kombinálva, összességében pedig a Sötét Oldal fegyvertára messze hatékonyabb, mint a tradicionális jedi képességek (igaz, erre már az öreg Yoda is célozgatott húsz éve).

Egy kis RPG. A küldetések után, illetve megkezdésük előtt, a filmekből jól ismert ketyerék közül kiválaszthatjuk teljes fegyverarzenálunkat. Van itt sok minden a sima rohamosztagos lézerfegyvertől kezdve Greedó-féle mesterlövészpuskáig, és bár érzésem szerint könnyebb lett őket használni – gyorsabbak a lövedékek –, és valamenynyinek van alternatív tüzelési módja is, a tizenegykét fegyelmező eszközt, főleg hogy sok nagyon hasonló köztük, kicsit kevésnek éreztem. Arról nem is szólva, hogy aki gyorsan végig szeretne szaladni a játékon, egyértelműen mindig majdnem ugyanazt a felszerelést fogja használni, mert a kiegyensúlyozottság a fegyverek terén sem lett valami tökéletes.

Karakterünket és fénykardunkat még a játék elején személyre szabhatjuk, megválaszthatjuk szablyánk típusát, teljes ruházatunkat, fajunkat, nemünket, arcunkat. Igaz, finoman szólva nem valami bő a választék, engem amúgy sem lehet ilyen apróságokkal levenni a lábamról, de azért ez jópofa újításnak mondható. Karaktergenerálásunknál gyakorlatibb jelentőséggel jár viszont küzdőstílusunk megválasztása, amit ahogy haladunk előre a játékban, úgy formálhatunk. Különböző harci beállítottságokat választhatunk, amelyekhez persze változó gyorsaságú és erejű mozgások járnak, ezáltal tovább színesítve az amúgy is nagyon változatos fénykardos bűvészkedést.

Szintén RPG-elem, hogy bár most nem választhatunk az Erővel kapcsolatos képességek közül, valamennyit megkapjuk alapból. A jó és sötét oldalon álló támadás- és védekezéstípusok hatékonyságát továbbfejleszthetjük egy többfokozatú skálán, ugyanis minden küldetés előtt/után kapunk némi szétosztható skillpontot. Ezek a szokásos többeterősebbet-brutálisabbat sémát követik, egyre gyorsabban gyógyulunk, egyre nagyobb területre hatnak egyre nagyobbat sebző támadásaink stb. Ami frusztráló, hogy szinte valamennyi képesség nagyjából ugyanolyan távolságon belül alkalmazható csak, és ahogy már említettem, nincsenek valami jól kiegyensúlyozva – meg amúgy is annyi küldetés lesz, hogy szinte mindegyiket maximumig fejleszthetjük –, bár az új fogások legalább ötletesek. Gonosz és jó képességeinkkel szemben a semlegesek automatikusan fognak fejlődni, méghozzá egyszerre, ráadásul ez nincs semmilyen tapasztalati ponthoz vagy hasonlóhoz kötve, egy bizonyos küldetés előtt egyszer csak hopp, ügyesebbek leszünk, és mily meglepetés, enélkül már nem is tudnánk továbbjutni a következő pályán – ennyit a linearitásról.

Na de akkor mi változott? Az elmondottak alapján a játék még mindig nem igazán különbözik jelentősen a másfél éves Jedi Outcasttól, viszont most következnek azon apró dolgok, amelyeknek „köszönhetően" sajnos a Jedi Academy határozottan és jelentősen gyengébb, kevésbé élvezetes lett, mint nagynevű elődje! Eleve enyhén szólva bunkóság ugyanazt az alapötletet másodszor is szinte pont ugyanúgy ellőni, de hogy ehhez még teljes lustaság és figyelmetlenség is társult, az hallatlan. Először is: a pályatervezés az Outcasttal összehasonlítva borzasztóan gyenge. Már-már Unreal 2-höz, vagy Serious Samhez hasonlítható lineáris helyszínekkel lesz dol-

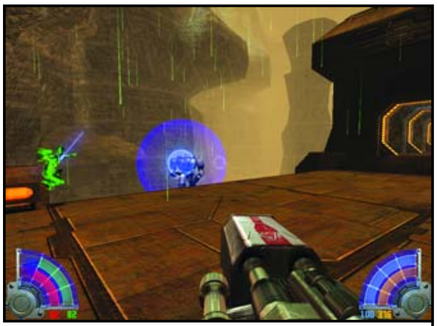
A színfalak mögül

A játék készítői – valószínűleg nem csak marketingszöveg szerint – elmondásuk alapján szinte valamennyien ízig-vérig Csillagok Háborúja rajongók. A project egyik vezetője, Jon Zuk például több apró hibára, következetlenségre is felhívta a készítők figyelmét a több száz oldalnyi adatot tartalmazó CD-n megjelent Star Wars enciklopédiával, a Behind the Magic-kel kapcsolatban. A fiúknak elmondásuk szerint igazi felüdülés volt a sci-fi környezet a kissé megunt, ultrareális Soldier of Fortune után.

A fejlesztő Raven Software természetesen megkapott minden lehetséges támogatást LucasArts-tól a játékhoz, így a grafikusok az eredeti, filmben felhasznált modellek, tervek és vázlatok alapján formálhatták meg a játékbeli másokat, így a Quake 3 motor keretein belül maximális filmhűséget kapunk! Ami újdonság a Jedi Outcast-hoz képest, hogy az új szerkesztőmotornak köszönhetően ezúttal sokkal filmszerűbbé tudták tenni a játék motorjával készült rövid átvezető jeleneteket. Az előző részben csak rövid animáció fázisokat láthattunk, míg most már akár az egész pályán teljes szabadsággal vándorolhatott a virtuális operatőr. Nekem személy szerint ez a hiányosság anno az Outcastban nem tűnt fel, ügyesen volt megoldva a dolog, és az Academy-ben sem tapasztalok nagy előrelépést átvezetők tekintetében, bár állítólag lényegesen több munka volt velük.
Sajnos a készítőknek feltett kellemetlenkedő kérdéseinkre – miért lettek ilyen lineárisak a pályák, miért ilyen gyenge a történet, stb. –, egyelőre még nem kaptunk választ.

Ketten egy ellen - semmi esélye a rosszfiúnak

Jöttem, vágtam, győztem



A Hulk-kosztüm véd a savas eső ellen

gunk, ahol gyakorlatilag mindig egyetlen út van csak. Egyedül néhány alkatrész, kapcsoló helye nem teljesen egyértelmű egyes pályákon, utána még mint a debil gyereknek, azt is szép lassan megmutatja nekünk a virtuális operatőr, mit is nyitottunk ki éppen, nehogy keresgélnünk, netán gondolkodnunk kelljen. Könyörgöm, hova tűntek az előző részhez hasonló összetettségű helyszínek, a jó kis agyalós, elakadós helyek?!

A készítők a linearitást úgy tűnik a küldetésválasztási lehetőséggel szerették volna beiktatni a programba: teljes kudarccal. Egyáltalán nem tartom hű de nagy dobásnak, hogy a fő történetszálat adó vázküldetések közt mi választhatjuk ki, hogy milyen sorrendben hajtsuk végre a közbeeső feladatokat. Ugyanis majdnem mindet meg kell, vagy érdemes megcsinálnunk a továbbjutáshoz. Néhányat leszünk csak kénytelenek kihagyni, bár szó se róla, a végén két befejezése van a játéknak, attól függően, melyik oldalt választjuk, így legalábbis ösztönözni próbálnak a kétszeres végigjátszásra.

A történet, talán a küldetésrendszernek köszönhetően, szerintem határozottan gyengére sikerült.
A Jedi Outcast történései után járunk, a Jedi visszatér c. film után tíz évvel. Ezúttal Kyle Katarn helyett egy kezdő, ám roppant tehetséges padawan, azaz jedi-tanítvány bőrébe bújhatunk, aki már mielőtt jedi lett, képes volt magának fénykardot készíteni, és most kezdi meg tanulmányait a Luke Skywalker vezette Akadémián. Ki, ha nem mi leszünk szemtanúi, hogy titokzatos kámzsás rosszfiúk valamit ügyködnek egy szent jedi templom mellett: mint utóbb kiderül, elszívják annak energiáját, ahogy a többit Erővel átitatott hellyel is ezt teszik, és bizonyára valami nagyon gonoszra szeretnék azt felhasználni… A kliséktől egyáltalán nem mentes fő történetszál felgöngyölítése közben úgymond gyakorló küldetések színesítik a sztorit, amelyek igen-igen felületes és gyenge történeti körítést kaptak, és nagy többségben egyáltalán nem kapcsolódnak az alaptörténethez! Ennek oka valószínűleg az lehet, hogy teljesen különálló pályakészítők kapták meg az egyes helyszíneket kidolgozásra, és ezeket utólag sem akarták vagy tudták valamilyen erőltetett módon, vagy a történeti szál segítségével összekötni.

Öröm az ürömben: jedi képzésünk alatt rengeteg változatos bolygóra látogathatunk el: az Outcasthoz képest kétszer annyi helyszíntípust kínál a program. Értelemszerűen ezek közt szerepel jó néhány nem túl közismert, a filmekben nem szereplő galaxis-szeglet is, amelyek sajnos nem igazán sugároznak Star Wars hangulatot, de Tatooine dűnéi, a fagyos Hoth bolygó, Corelia, a hatalmas metropoliszok nagyon jól visszaadják a filmes érzést. Helyszínek tekintetében tehát ezúttal bőven megvan a kellő változatosság; ugyanez azonban nem mondható el a küldetések felépítéséről, ahol mindig csak le kell gyilkolnunk minden birodalmit, és ennek keretében esetleg megmenteni/megtalálni valakit/valakiket. Persze ez nem feltétlenül baj, főleg nem ilyen csodás környezetben és ily sokféle eszközzel, hisz ezúttal tényleg rengeteg változatos fenyítési mód áll rendelkezésünkre. Első dilemmánk, hogy fénykarddal, vagy lézerfegyverekkel menjünk-e, és mindehhez külső vagy belső nézetet használjunk. Bármelyik fő módszert is válasszuk, rengeteg jedi képességgel kombinálhatjuk ámokfutásunkat, sőt, akár kizárólag az Erőt használva is végigküzdhetjük a pályákat. Annak ellenére, hogy a támadó képességek nem túl jól lettek kiegyensúlyozva, majdnem mind használható, így kihívásként, ezeket előnyben részesítve is érdemes végig „Erő-szakolni” a helyszíneket.

A fenti módszerek sokszínűségének és kombinálhatóságának köszönhetően nagyon jó újrajátszhatósági értéke lehetne a proginak, ha azt nem húznák le a már említett lineáris pályák, és a továbbra is legfeljebb átlagosnak mondható mesterséges intelligencia. Az AI még a fejlesztők beismerése szerint sem javult semmit az Outcast óta, sőt, több alkalommal néhány katona csak bambán állt amikor rájuk rontottam, volt, hogy a támadást teljesen figyelmen kívül hagyták (!), vagy olyan lassú rekcióidővel rendelkeztek, hogy arról ne is beszéljünk. A tíz év óta bevált „fal mögül kioldalazok és szétaprítok mindenkit” FPS-technika még mindig tökéletesen alkalmazható, legyen szó magányos, vagy csoportban támadó ellenfelekről, és általánosságban sem tapasztaltam különösebb együttműködést a katonák részéről, mindenki lő, ahogy tőle telik, a nehézségi fokozat növekedésével csak pontosságuk és sebzésük változik meg.

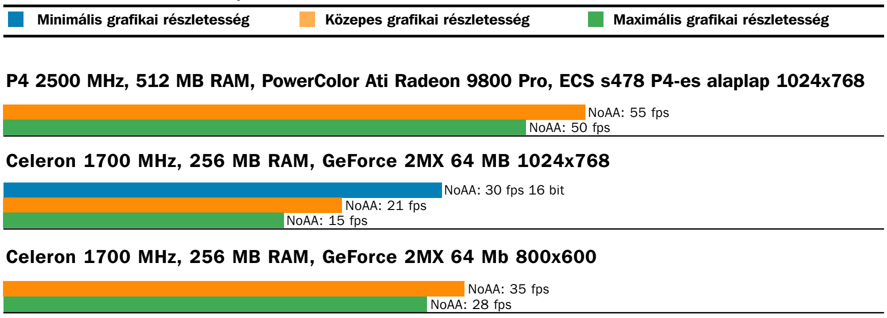
Talán ezt ellensúlyozandó, a játékmenetet – értékelendő módon! – jó néhány aprósággal szerették volna feldobni a fejlesztők, így ezúttal néhány jól ismert állatot, illetve gépet is meglovagolhatunk (AT-ST lépegető, speeder), kár hogy ezek többnyire inkább hátráltatnak a küzdelemben. Néhány alkalmi szövetségesünk viszont képes komoly segítséget

Maximális grafikai részletesség

Minimális grafikai részletesség

JEDI ACADEMY
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a Jedi Academy Mercenary Activity - Tatooine pályáján a Fraps (www.fraps.com) programmal végeztük.



A Jedi Academy a már őskövületnek számító Quake 3 Aréna grafikus motorját használja. A már több mint 4 éves engine-nek köszönhetően a legújabb Star Wars FPS megfelelő skálázással a kis és középkategóriás gépeken is kielégítő sebességgel fut.

„AZ ERŐ AZ, AMI FELVÉRTEZI A JEDIT…”

Íme a játékban használható jedi képességek rövid leírása. Bár egyesek jóval hatékonyabbak a többinél, valamennyi használható, így többszöri végigjátszásokkor érdemes mindig másokat használni.

Jump (ugrás): Semmi különös, az egyes fejlettségi szinteken a szokásosnál kétszer, négyszer, illetve nyolcszor magasabbra vagyunk képesek ugrani.

Speed (sebesség): Néhány másodpercig 25, 50, illetve 75 százalékkal gyorsabban mozgunk ellenfeleinknél, azok így láthatóan lelassulnak hozzánk képest – minden helyzetben hasznos képesség!

Push (lökés): Első szinten egy ellenfelet kényszeríthetünk vele földre, másodikon egész egymás mellett álló csoportot, míg harmadikon már jelentős sebzést is okozunk ezen látványos akciónkkal.

Pull (rántás): Az előző ellentéte, de inkább csak a fegyverek magunkhoz húzására alkalmas.

Sense (érzékelés): Ellenfeleinket tökéletesen észleljük a legrosszabb látási környezetben is, lévén vibráló aura veszi őket körül. Emellett kijelzi a nagyobb energiaforrásokat, második szinten már a falakon át is, emellett kétszer hosszabb ideig tart. Harmadik fokon pedig már keresztüllátunk a teljes pályán, és automatikusan kikerüljük a mesterlövészek lövéseit.

Protection (védés): „Jedi manapajzs”: az okozott fizikai sebzés helyett manánk csökken a hárított sebzésérték 100, 50, illetve 25százalékával – harmadik szinten már elég jól alkalmazható, főleg gyógyítás helyett.

Absorb (elnyelés): Elnyeli az ellenséges jedi támadásokat, és általunk felhasználható manává alakítja egyre nagyobb százalékban.

Heal (gyógyítás): Hatása egyértelmű, 5, 10, illetve 15életerő pontot gyógyít vissza.

Grip (fojtogatás): Az egyik leglátványosabb fogás: első két fokozaton ugyan még nem mozoghatunk fojtogatás közben, de második szinten már nemcsak mozgásképtelenné válik ellenfelünk, de sebződik is, a csúcson pedig teljesen szabad prédává válik fénykardunk előtt.

Drain (elszívás): Fokozatosan elszívja ellenfelünk erejét, amit 10, 15, majd 20 egységnyi életerőpontban látunk viszont.

Lighting (villám): Ezúttal mi kínozhatjuk úgy ellenfeleinket, ahogy az Uralkodó Luke-ot. Első szinten még csak kisebb kisülést tudunk produkálni, másodikon már folyamatos elektromossággal bombázhatunk minden egyént, harmadik szinten pedig egész csoportokban oldhatjuk fel a feszültséget – az egyik legerősebb képesség a játékban.

Rage (őrjöngés): Különös képesség, használata során folyamatosan csökken az életerőnk, de cserébe kétszer gyorsabban mozgunk, 30%-kal gyorsabban lövünk, és 50%-kal kevesebbet sebződünk! Harmadik szinten már harminc másodpercig őrjönghetünk.

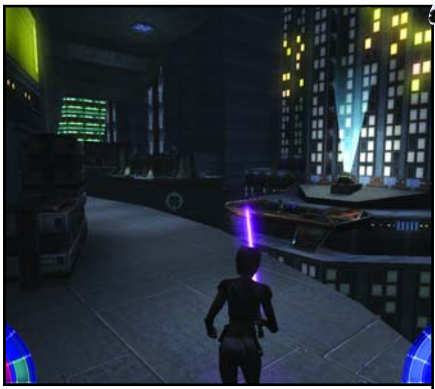
nyújtani, mivel – bár nem túl önállóak – valamenynyien szinte halhatatlanok. Az előző részhez hasonlóan a csúcs a játékban a jedik ellen való küzdelem, az „Erő-fitogtatással” tarkított fénykardpárbaj, kár hogy csak a progi második felében nő meg ezek száma. Ez a játék messze kimagaslóan leghangulatosabb – és legösszetettebb – részei, főleg többjátékos módban!

Singleplayer < Multiplayer? Ami meglepő módon élvezetesnek tűnik, az a többjátékos mód. Ugyan a cikk írásakor még nem indultak be igazán az internetes szerverek, a nagyon jól kidolgozott fénykardkezelés teljesen egyedi színt ad a játéknak a megszámlálhatatlanul sok egyéb FPS-sel szemben. Már az előző részhez is több tíz oldalas tanulmányok voltak elérhetők az interneten a fénykardozás rejtelmeiről: az új rendszerről pedig szerintem legalább száz oldalas monográfiák fognak napvilágot látni a legelszántabbak tollából. Mindez a jedi képességekkel való bűvészkedés mellett igencsak feldobja a multiplayer mód hangulatát, főleg, hogy a szokásos Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag mellett helyet kapott egy külön fénykardpárbaj mód is, illetve ennek egy Darth Maul féle változata, ahol ketten küzdenek egy erősebb ellenfél ellen – értelemszerűen a két párbajmódnál a többi játékos csak néző, és mindig a győztes jut tovább. Ugyan egyelőre csak öt gyilkoló aréna és tizenegynéhány párbajterem áll rendelkezésünkre, a számtalan fegyver, az Erő-használati lehetőség ki- és bekapcsolása, valamint ezeknek megengedett erősségi fokozata kellemesen változatossá teszik a többjátékos módot, és akkor még nem is beszéltem az UT-ből kölcsönzött három „Assault” pályáról, ahol a két sokfős csapat egyikének feladata egy nagyobb szabású, összetett akció végrehajtása, míg az ellenfélnek értelemszerűen ezt kell megakadályozni.

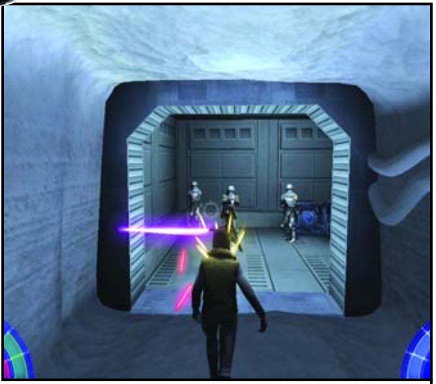
A móka után csere, és amelyik csapat gyorsabban teljesítette a feladatot, az a győztes. Mindehhez azonban feltétlenül hús-vér játékosokra lesz szükségünk, mert csak bizonyos játékmódok támogatják a botokat, és nekem azok többsége is fagyogatott gépi játékosok esetén. Néhány barátunkkal karöltve azonban garantáltan felejthetetlen játékélményben lesz részünk!

A Star Wars név mindent elad! Az egyjátékos móddal kapcsolatos sirámok ellenére, és mellett, mint elvakult Star Wars fanatikusnak, azért természetesen tetszett a játék. Hogy is ne tetszene minden játék, amiben egy mesésen duruzsoló fénykardot foghatok virtuális kezeim közé, és amiben gaz rohamosztagosokat mészárolhatok halomra jedi képességeimmel – és ezzel szerintem nagyon sokan vannak így.

Egyszerűen csak, mint hardcore játékos, többet vártam volna, legalább egy kicsivel felülmúlni az Outcastot, vagy bevetni valami jelentős újítást, mert ez így, leszámítva a SW-univerzumot, egy kicsit halovány. Bár a történet elég gyenge, mégis érdemes végigküzdeni magunkat a programon (kicsit gyakorlottabbak válasszák egyből a két nehezebb fokozat valamelyikét!), mert van néhány nagyon jó pálya és jelenet benne, na és ami a lényeg: kellően belengi az egészet a Star Wars hangulat. Tény, hogy ez utóbbi nélkül csak egy lenne a milliónyi átlagos tucat FPS között, de így minden Csillagok Háborúja kedvelőnek ajánlom kipróbálásra – a cikk elolvasásával kellően felkészülve nagyot nem csalódhattok.



Ez a snitt a Szárnyas fejvadászból tévedt ide



Eldobtam a kardot - csak a jó végénél kapjam el…

Greg5

79%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás [demo]

PRO: Hamisítatlan Star Wars hangulat, egyedi játékmenet

KONTRA: Gyenge sztori, túlegyszerűsített pályák, kidolgozatlan RPG-elemek

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII-400, 128MB RAM, 2,5GB HDD, D3D

ARENA

Jedi Outcast	92%
Elite Force 2	90%
Unreal 2	75%

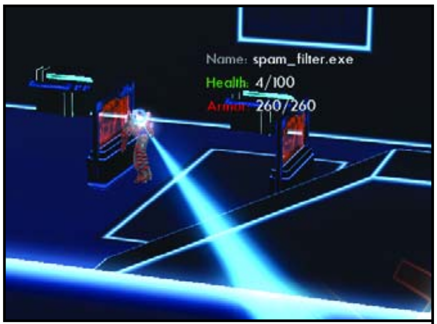
TRON 2.0

Fejlesztő: Buena Vista Interactive **Kiadó:** Monolith Productions **Web:** www.tron20.net

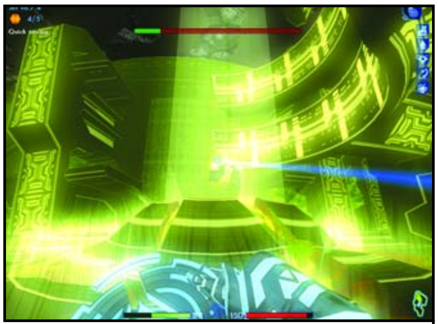
Sikeres filmből játék-átiratot készíteni szinte biztosan jó biznisz, legjobb példák erre a Harry Potter- és A Gyűrűk Ura-programok. Sikeres, de régi mozit adaptálni már necces ügy, erre láthattunk példát pár évvel ezelőtt, amikor a Blade Runner című kalandjáték korrekten feldolgozta a most 21 éves Szárnyas fejvadászt, aztán a kasszáknál leszerepelt. De hogy mi indít arra egy fejlesztőcéget, hogy régi és hatalmasat bukott filmből gyártson játék-konverziót, azt csak a magasságos Buena Vista Interactive (Disney-érdekeltség) tudná megmondani, aki a Monolith-tal karöltve PC-re (és csak PC-re, ez is ritkaság manapság) vitte gyermekkorunk kultikus, ám a moziszakma által a legnagyobb Disney-bukások közé sorolt filmjét, a Tront.

Gép testben gép lélek. A film bizarr kis mini-univerzumba kalauzolta a nézőt: a számítógépek belső világába, ahol élő színészek játszották el a programokat, miközben képkockánként több megaluxnyi számítógépes effekt gyönyörködtette a szemet. A Tron 2.0 cselekménye szervesen kapcsolódik az eredeti film történetéhez és szereplőihez. Húsz év telt el azóta, hogy Flynn, a programozó egy ipari szuperszámítógépbe kerülve (atomjait bitekké alakítva, „bedigitalizálódva") legyőzte a gonosz öntudatra ébredt Központi Irányítóprogramot a Tron nevű biztonsági kód segítségével. Tron teremtője, Alan Bradley ezalatt az új technológiákat felhasználva tökéletesítette programjait, mígnem egy napon váratlanul eltűnt. Fia, Jet rájön, hogy az fCon vállalat rabolta el a fatert, nagy valószínűséggel a bedigitalizálás titkáért. A keresésére indul, ám akarata ellenére a számítógépben kezdi a kutatást, ugyanis Ma3a, egy bajba került AI bedigitalizálja őt. Jet feladata, hogy az egyszemélyes játékmód 30 pályáján helytállva megmentse aput, Ma3át és mellesleg a saját életét, miközben fegyverként megjelenő szubrutinjaival osztja a (kék) halált a rendszereket benépesítő régi és új ellenséges programoknak, vírusoknak. A történetben később még lesz néhány jókora csavar – amit a pályák közti igényes ingame-animációk mutatnak be –, a forgatókönyv szófordulatai pedig a jobb hollywoodi filmeket idézik, szóval a cselekményre egy rossz szavunk nem lehet. És ha már itt tartunk: a játék nyelvezete is üdítően eredeti. A számítógépekben élő szkriptek és programok a Progress Barban üldögélve a lehető legtermészetesebben beszélnek arról, mennyire is fárasztja őket az állandó backup, és hogy van-e mentés a format után…

„Mit akartok, fényeket?" A forgatókönyv mellett az Aliens vs Predator 2-vel és a két zseniális No One Lives Foreverrel már bizonyított Monolith a megvalósítással is a tökély határát súrolta: minden egyes pixel a '82-es Tron hangulatát idézi (ehhez bizonyára a konzulensként felkért Syd Meadnek, a film eredeti designerének is van némi köze). Megelevenednek a moziban látott diszkoszmeccsek és fénymotor-versenyek, támadnak a jogosultságvédő tankok, és utazhatunk Recognizerek által szállított adatcsomagokban (egyedül a napvitorlást hiányoltam a játékból). Minden pálya, minden computer saját arculattal rendelkezik (a vírusos rendszerben például sárgászöld fénnyel ragyog minden, töredezett a padló és a falak, míg az elfelejtett archívumban letisztult formák és egyszerű pasztellszínek uralkodnak), mégis egységes az összhatás. Az új járművek (pl. szuper fénymotor),



Rámlőtt a spam-szűrő! Figyelni kéne az emailjeimre...



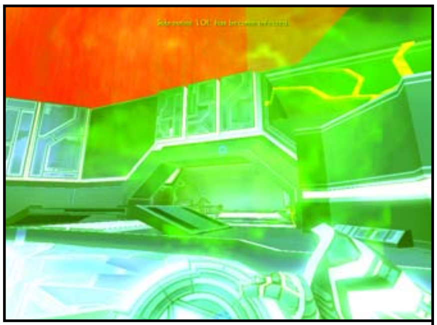
A világon nincs annyi neoncső, mint a Tron 2.0-ban

Végre megkapjuk a nekünk kijáró tiszteletet

A kis zöld fickó lenne elvileg a védelem. Szegény...

fegyverek és szereplők is tökéletesen illeszkednek a Tron-atmoszférába, mégis, valahogy XXI. századi érzete van a látványnak. Mert ugyan a design egyszerű, szabályos geometrikus formák uralkodnak és szinte kizárólag egyszínű textúrákat használ a program, annyi csillanás, neonfényeffekt, áttetsző és animált felület bombázza a szemet (és sajnos ezt képtelenek érzékeltetni egy papírújság képei), hogy kétségünk sem marad afelől: a friss Nvidia GeForce-modellek képességeit kihasználó legújabb Lithtech Triton engine megdolgozik a látványhoz képest nem is olyan nagy gépigényért. Az említett neonfény, a „glow”, külön figyelmet érdemel, mint a Tron legmarkánsabb védjegye – a motor ezt pontosan úgy állítja elő, akár egy film utómunkálati fázisa: legyártja a kész képet, és csak ezek után helyezi az izzás effektet a megfelelő élekre, poligonokra. A grafika mellett a Wendy Carlos (az eredeti filmzene szerzője) által komponált elektronikus-szimfonikus zene és a gépiesen eltorzított beszédek, hanghatások is csillagos ötöst érdemelnek. Alan Bradley-t eredeti megformálója, Bruce Boxleitner szólaltatja meg, Ma3át Cindy Morgan (a filmben ő volt Yori), a Mercury nevű szexi programot pedig az erre testi adottságaival leginkább alkalmas Rebecca Rominj-Stamos (Mystic az X-menből), de a többi szinkronhang is profin és átéléssel formája meg a szereplőket. Sajnálom, de a Tron 2.0 tálalásában csak igen csúnya szőrszálhasogatások árán találnék kivetnivalót – inkább áttérek tehát a játékmenetre.

Ismétlés a bukás anyja. E téren már akadnak kisebb zűrök, mindenekelőtt az ismétlődő játékelemek. A pályatervezők tényleg fantasztikus munkát végeztek a tűzfalak, munkaállomások, szerverek, hubok, az Internet és az adatbázisok belső világának felépítésekor (bár egyik-másik pálya lehetne nagyobb, mert igazán nagy bejárható tereket csak kevés helyen találni), de az ellenfelek és az elvégzendő feladatok, puzzle-k tekintetében már nem tartották tervezési elvnek a változatosságot. Az egész játékban talán csak 8-10 ellenfélfajta igyekszik meghackelni az életünket, elfért volna



Hoppá, vírusosak lettünk!

MESH FEGYVERTÍPUSOK:

Alap: A jól ismert géppuska virtuális téri változata. Nagyon sok energiát használ, és ahhoz képest meglepően gyenge, ezért nem javaslom a használatát. Magányos ellenfelek vagy csoportok ellen, közelre és távolra is találunk jobb hatásfokú fegyvereket.

Energy Claw szubrutinnal:
Az alap Rodhoz hasonlóan közelharci fegyver, ennek megfelelően magányos ellenfelek ellen érdemes alkalmazni. Ha a fegyvert jelképező karmos kéz elkapja egy program grabancát, az illető hamar kiszenved, a tőle elszívott energiát pedig megkapjuk. Mivel ez az egyetlen olyan fegyver, amelytől nő az energiánk, hasznos kütyü.

Prankster Bit szubrutinnal:
Pusztító erejű rakéta, ereje és pontossága nő az optimalizálásokkal. A robbanás nem azonnali, hanem néhány másodpercig tart – ezalatt az idő alatt végig halálos veszélyt jelent az arra haladó ellenfeleknek, beszívja őket, mint egy nagy örvény.

ROD FEGYVERTÍPUSOK:

Alap: Közelharci fegyver, amolyan virtuális elektromos sokkoló. Ha egyszer elkapunk vele egy programot, nem tud kiszabadulni, és némi szenvedés után rövidre zárja magát. A diszkoszhoz képest meglehetősen sok energiát fogyaszt, de magányos ellenfelek biztos eliminálására jól használható.

Suffusion szubrutinnal:
A Tron 2.0 shotgunja, sajnos rövid távra hatásos igazán (illetve, az optimalizált szubrutinok egyre messzebbre koncentrálják az energialövedéket). Kicsit idegen a Tron-feelingtől, ezért én speciel nem nagyon alkalmaztam, de hatásos, mivel az egérgomb nyomva tartásával a lövedék erejét is befolyásolhatjuk (persze, ezzel együtt a felhasznált energia mennyisége is nő).

LOL szubrutinnal:
Nem éppen a legszerencsésebb név a játék mesterlövész-puskájának... Nagyon jól alkalmazható, és ahhoz képest nem vészes energiaigényű csúzli. Egyetlen hátránya lassú töltényceréje (az optimalizált változatokban már ez is rendben van). Zoomolás után ('+' billentyű) pontos fejlövésekre a legmegfelelőbb fegyver, akárcsak más játékok sniper-jei.

DISC FEGYVERTÍPUSOK:

Alap: A filmből is ismerős, bumerángként visszatérő diszkosz a legsokoldalúbb fegyverünk, támadni és védekezni egyaránt lehet vele. A blokkoláshoz azonban a kezünkben kell lennie, ezért ha éppen hozzávágjuk valakihez, védtelenek leszünk (jobb klikkre bármikor visszahívhatjuk magunkhoz a korongot). Mivel a diszkosz megpattan a falakon, mandinerből is használhatjuk, az egérrel pedig valamennyire befolyásolhatjuk is a röptét. Sőt, a CTRL billentyűt nyomva tartva közelharci sallereket is osztogathatunk vele.

Sequencer szubrutinnal:
A fegyver „ismétlőpuska” mutációja, egymás után szórhatjuk vele a diszkoszokat (az alfa, béta és gold verziókban 2-őt, 3-at, illetve 4-et), nem kell megvárni, amíg visszajön a korong kezünkbe. Mivel meglehetősen erős, és nem fogyaszt sok energiát, valószínűleg ez lesz a leggyakrabban használt fegyverünk a játékban. E szubrutin használatakor viszont csak a legutolsó korong útját befolyásolhatjuk, és csak akkor védekezhetünk, ha az utolsó diszkosz is visszatért a kezünkbe.

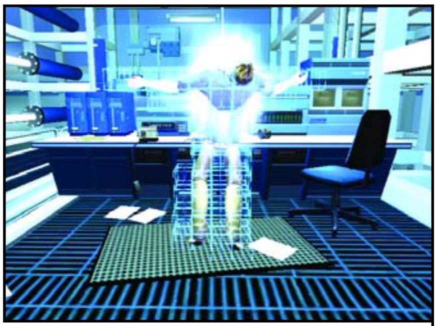
Cluster szubrutinnal:
Gránát üzemmódban repülő korong, amely kellemes kis detonációt eredményez. A későbbiekben inkább a Ball fegyvert fogjuk használni ilyen célra, de addig ez is megteszi - több ellenfél egyidejű kiiktatására érdemes használni.

BALL FEGYVERTÍPUSOK:

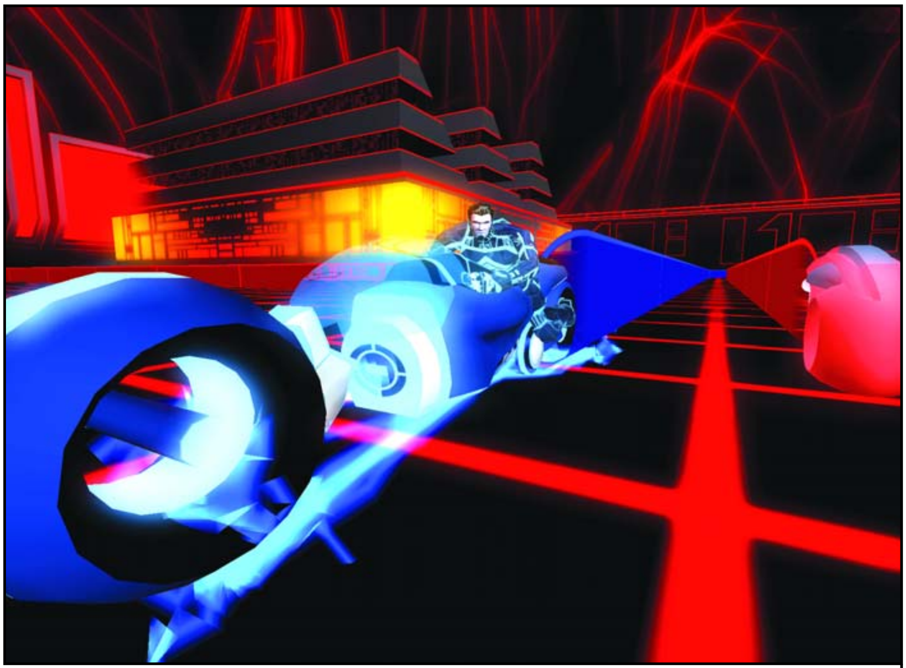
Alap: Kislabdadobás Tron módra: a pofás kis energiabogyó egy közepes erősségű gránát, amely a felhasznált energiamennyiségéhez képest tekintélyes sebzést okoz, viszont nagyon pontosan kell eldobni. Falra is fel lehet tapasztani, ez esetben akkor robban fel, ha valaki a közelébe ér. Egy keresőprogrammal szemben igen jól fog jönni a játékban.

Launcher szubrutinnal:
A jó öreg raksivető – és ezzel mindent el is mondtam róla. A „célra tart, lő, hullákat kirabol” recept abszolúte működik vele, bár hosszú távra nem mindig effektív, mivel kissé cakkos úton küldi meg a lövedéket.

Drunken Dims szubrutinnal:
Ez a labdatípus több apró robbanólövedéket (3-at, 4-et, illetve 5-öt) ereszt útjára, ennek megfelelően zabálja az energiát. Mint a szubrutin neve mutatja, a lövedékek „részeges” úton jutnak el a célhoz, és bár ez az optimalizálásokkal sokat javul, a fegyver akkor is inkább közeli célpontok ellen hatásos. Ha több ellenfél áll egymás mellett, akkor érdemes ezt alkalmazni, egyébként inkább vicces, mint jó fegyver.



A digitalizálódás nem éppen kellemes pillanata



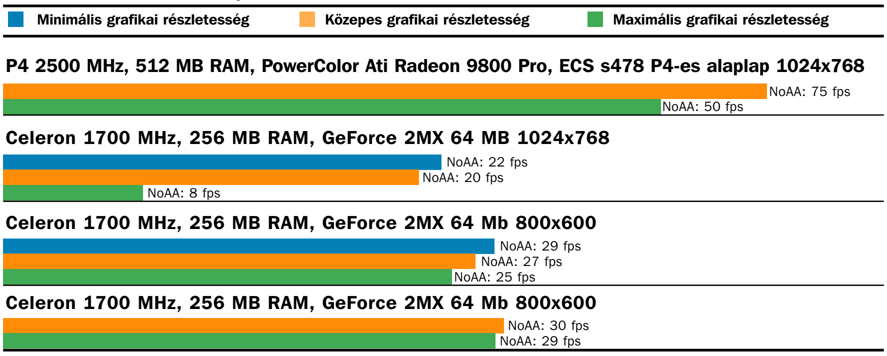
Szelíd motorosok. Döbbenet, hogy a játék mennyivel jobban néz ki, mint a film...

még egyszer ennyi az ötletesebbek közül (például a folyton teleportálgató Data Wraith-ek – bedigitalizált, a virtuális térben való pusztításra edzett bérgyilkosok – nagyon jól sikerültek). Sajnos a máskor jól teljesítő AI is lefagy néha (Frozen Tron üzemmódba kerül...), és kimondottan bután irányítja az ellenfeleket: nem bukik le, nem ugrik el lövések elöl, képtelen csapatban gondolkodni. Emiatt a rosszarcú programok inkább létszámukkal és nagy sebzésükkel fognak gondot okozni (azzal viszont sokat – a Tron nem könnyű játék, még a „civil" programok halála is azonnali game overt eredményez). Dicséretes lett volna megoldani azt is, hogy a kulcs- és tárgyfelvételen (bár esetünkben ez inkább jogosultság- és szubrutinletöltés) és – használaton kívül bonyolultabb logikai feladványok is kerüljenek a Tron 2.0-ba (két ilyen alkalom azért akad, amikor tűzfalat és átviteli protokollt kell konfigurálnunk). Mert most a játék abból áll, hogy kulcstól kulcsig, zártól zárig rohangálunk és ugrálunk, miközben irtjuk az ellent – lássuk be, sok ilyet láttunk már. Legalább néhány komolyabb kalandelemet, több ügyességi játékot (jelenleg csak a fénymotor-verseny létezik), vagy legalább néhány plusz igazi fejtörőt kaphatott volna a játékos. És ez azért is zavaró, mert egyébként rengeteg apró ötlet van a programban.

Rutinmunka. Ilyen ötlet a tárgylista, és a legalapvetőbb RPG-elem, a karakterfejlődés megoldása. Az inventoryt főhősünk memóriája szimbolizálja, ahol az üres slotokba tölthetünk be szubrutinokat (minden rendszernek más a slot-kiosztása, szóval sűrűn kell újrarendezni magunkon „tárgyainkat"). A szubrutinoknak három verziója létezik: az alfa a leggyengébb és 3 helyet használ, a béta közepesen erős és 2 slotot foglal, a gold pedig 1 egységet visz el, ráadásul ez a legerősebb verzió. A nálunk levő alfa, béta és gold szubrutinok közül kell néhányat elosztani magunkon úgy, hogy karakterünk a lehető legéletképesebb legyen. Azaz, nem árt magunkra aggatni fegyver-szubrutinokat, utility-ket (valamilyen pluszt, például magasabb ugrást vagy vírusfelismerést biztosító szubrutinok) és védelmi kódokat (gyakorlatilag a páncélnak felelnek meg – dicséretes, hogy a motor testtájanként kezeli a sebződést, tehát egy jó fejlövéssel leszedhetünk szinte bárkit). Néha utunkba kerül egy optimalizáló program, ilyenkor egy szubrutinunkat magasabb verziójúvá varázsoltathatjuk vele. Üres memóriaegységeink olykor bepiszkolódnak, ilyen esetekben defragmentálnunk kell, és az is előfordul, hogy ismeretlen szubrutint találunk - ekkor a tárgylista azonosítórutinját kell rajta lefuttatnunk. Végül, vírusos programok lövedékeitől könnyen vírusos lehet valamelyik szubrutinunk, és ha nem lokalizáljuk, és nem irtjuk le róla a vírust, villámgyorsan megfertőzi az egész tárgylistánkat. Ahogy haladunk előre a játékban,

TRON 2.0
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a Tron 2.0 első pályáján a Fraps (www.fraps.com) programmal végeztük



A Tron 2.0 a Monolith Jupiter grafikus motorjának köszönhetően elég hardverigényes lett de természetesen a Radeon 9800 Pro-n nem tudott kifogni. A középkategóriás gépen azonban sajnos nagyon gyengén muzsikált és elfogadható sebességet csak alacsony felbontásban és látványvilágbeli butítások eszközlése mellett értünk csak el.

Maximális grafikai részletesség

Minimális grafikai részletesség

A meg nem értett film

1982-ben, amikor az E.T. döntögette a jegyeladási listákat, a Blade Runner bevitte a moziba a cyberpunkot, Rambo pedig megvívta első harcát, egy Tron nevű „családi sci-fi” bukott meg szép csendben a pénztáraknál. A Disney gondozásában forgatott filmet egy számtech-mániás amatőr filmes és profi animátor, bizonyos Steven Lisberger rendezte, aki kora csúcsteljesítményű gépeit használta fel a trükköknél – abban az időben, amikor még épphogy csak elkezdtek szállingózni a C64-ről szóló hírek.

A computeranimációs filmek úttörőjét tisztelhetjük benne, sztorija miatt pedig – mivel a történet nagy része egy számítógép belső életében játszódott – akár a Mátrix nagypapájának is tekinthetnénk.

A cselekményben a főszereplő Kevin Flynn (Jeff Bridges) egy informatikai vállalat munkatársaként egy apró baleset folytán „bedigitalizálódott” a központi számítógépbe, és ott barátságos user profile-ok és veszélyes jogosultságellenőrző progik között kalandozva sötét titkokat derített ki a cégről. Mindebben segítségére volt Tron, „akit” a cég legtehetségesebb programozója, Alan Bradley (Bruce Boxleitner) készített, és Flynnel együtt a Master Control Program nevű életre kelt AI-val is megküzdöttek. Az élő szereplők által játszott programok világát nem tudta befogadni az átlagnéző, így az anyagi buktának végül az volt az oka, hogy a Tron messze megelőzte korát (William Gibson is csak 1984-ben írta meg a Neuromácot és benne a kiberteret). A fantasztikus látványvilág, az animációk (az akkor még ismeretlen Tim Burton is animátorként dolgozott a filmen) és a fekete-fehérben forgatott, akkor korszerű technikákkal utólag neonfényűre színezett számítógépbeli jelenetek nem mentették meg a filmet, a Tron csak az éppen felnövő Commodore-generációban hagyott mély nyomokat – bennünk.

Háromra együtt: “Y...M...C...A...”

Az inventory nem szép, de legalább átláthatatlan

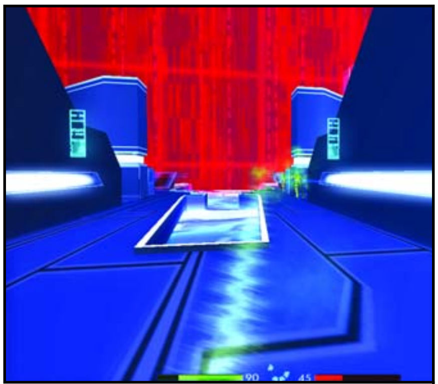
kapunk és találhatunk tapasztalati pontokat, amelyek a verziószámunkat növelik. Egy teljes egységnyi verzióváltás szintlépésnek felel meg, ekkor eloszthatunk néhány pontot a következő 5 tulajdonságunk között: életerő, energia (a fegyverek és a letöltések is ezt fogyasztják), fegyver hatásfok, letöltési sebesség, műveletvégzési (defrag, azonosítás és vírusirtás) sebesség. Mivel ha minden ellenfelet kiirtunk, nyugisan lehet már letölteni az utunkba kerülő archívumokból, és a műveletvégzést sem fogja semmi megzavarni, értelemszerűen az első háromra érdemes gyúrni, különösen azért, mert ha maximumra tornázzuk az energiánkat vagy az életerőnket, plusz 100-100 pontot kapunk, és onnantól kezdve szinte verhetetlenek leszünk (csak találjunk elég újratöltő állomást). Végül, néha, nagyon ritkán azért a kapott feladatokban is megmutatkozik az ötletesség: egyik kedvenc részem az volt, amikor a felhasználó kiadott a rendszerre egy teljes formatot, és nekünk a format (egy megállíthatatlanul közelgő, mindent elpusztító vörös fal) elől kellett elmenekülnünk, átmásolva magunk valahogy egy másik számítógépbe...

Több se kell. A fent említett (és még nem említett) eredeti megmozdulások a Tron-hangulattal együtt szerencsére jelentősen enyhítik a játékmenet visszatérő unalmasabb részeit, és a játékos ily módon azért elég motivációt kap ahhoz, hogy végigrohanjon az egyszemélyes mód kb. 15 játékóráján (igen, kissé rövid a program). További szórakozás lehetne a multiplayer lehetőség, ám annak ellenére, hogy a készítők csapatjátékra és deathmatch-re is korrekten leprogramozták ezt az üzemmódot, nincs erő a multipartikban. A Tron 2.0 fegyverei és pályái egyszerűen nem erre lettek tervezve: ideig-óráig szórakoztató, de aztán megunja az ember a más, multiorientált FPS-ekhez képest nyugdíjas tempót és a többszemélyes játéktól többnyire idegen fegyvereket. A fénymotor-versennyel is hasonló a helyzet: bár Monolithék nagyszerűen PC-re vitték a filmbéli száguldást (ami tulajdonképpen az ősi kígyós logikai-ügyességi játék látványosabb formája), könnyű megunni a tizedmásodpercekre reagáló reflexeken múló, egymástól alig különböző viadalokat, amelyeket csak az ötletes felszedhető tápok dobnak fel valamelyest. Érezhették ezt a fejlesztők is, mert külön „hadjárat” résszel lepték meg a játékost: egyre nehezebb pályákkal és feltételekkel kell megbirkóznunk, és bár a számítógép irányította ellenfelek igazságtalanul jobban kanyarodnak, mint mi, jóval szórakoztatóbb így motorozni, mint multiban.

Tron, ma. A Tron 2.0 készítésekor a Monolith nem ment fejjel a (tűz)falnak: okosan, az előzményeket maximálisan tiszteletben tartva tervezték meg a játékot. Sajnos arra nem maradt elég szuflájuk, hogy a játékmenetet kimentsék az ugrálós feladványok és a kulcsvadászat által fémjelzett tucatkategóriából.

A kivitelezés csodálatos profizmusa, a mindent átitató Tron-érzés és az apró ötletek viszont megmentik a játékot, ezért nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, akinek mond valamit a Tron név, és azoknak is, akik kellő nyitottsággal elfogadják, hogy ebben a számítógép-világban nem rohangálnak Smith ügynökök...

Stöki



A piros függöny a háttérben a Format c parancs

88%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

DVD melléklet

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Príma hangulat és kivitelezés, Remek sztori. Eredeti ötletek

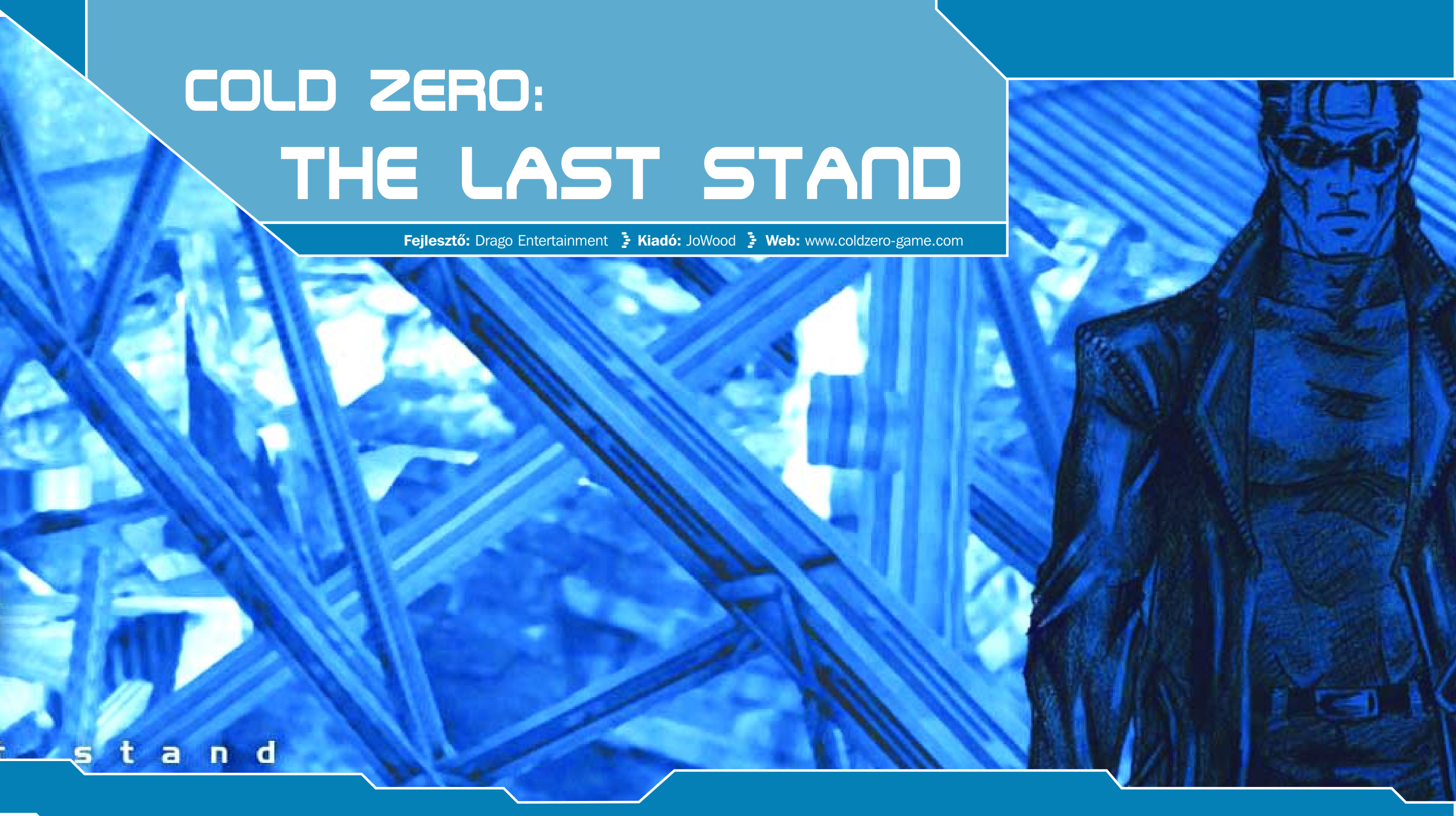
KONTRA: Kissé fantáziátlan játékmenet, Túl egyszerű feladatok, Néhol funkcionális AI

Minimum gépigény

PIII 500, 256 MB RAM, 2.4 GB HDD, D3D

Arena

No One Lives Forever	97%
Jedi Outcast	90%
Medal of Honor: Allied Assault	95%



COLD ZERO: THE LAST STAND

Fejlesztő: Drago Entertainment **Kiadó:** JoWood **Web:** www.coldzero-game.com

A sors és szerkesztőim kiszámíthatatlan szeszélye folytán ebben a hónapban két olyan játékot kellett tesztelnem, melyek eredetisége erősen megkérdőjelezhető. Persze a számtalan más játékból összelopkodott ötlet egybegyúrása vezethetne jó eredményre is, ám a Heaven & Hell, vagy jelen értekezés tárgya, a Commandos-stílust valamiféle Fallout-os szósszal nyakon öntő Cold Zero esetében ez nem igen jött össze. Nehéz az élet...

A CZ az X-COM és a Jagged Alliance rügyéből pattant ki, olyan hírességek csapásán haladt tovább, mint a Commandos vagy a Fallout Tactics, útközben gatyájára tapadt egy kis ez meg az (Max Payne, Splinter Cell, harcrendszerétől /és lelkétől/ megfosztott Fallout vagy Diablo). Most itt áll előttem, én meg nézem innen, nézem onnan, próbálom magam szoktatni hozzá, de a vége szökés lesz. Már megint.

Die Hard, alapfokon. A külső nézetes, 3D-s izometrikus taktikai akciójáték főhőse egy magának való, öntörvényű zsaru, John McLean... bocsánat, John McAffrey, aki egy rendőrségi akcióban a rosszfiú helyett a túszt lövi le, így csúnya főnökei utcára teszik, ő meg elindítja saját ügynökségét. Egy megbízatás teljesítése után ultimátumot kap a maffiától: vagy nekik dolgozik, vagy megy a tenger fenekére, betoncsizmában. Hatásos érv. Ezután bekerül a képbe egy újfajta vírus is – a címadó Cold Zero –, és ami a játék szerencséje, a hatodik küldetés után választhatsz a végkimenetet illetően. Ez a nyitott befejezés kicsit helyrebillenti a mérleget, amit addigra az amúgy sablonos forgatókönyv és jó pár hiba már erősen a süllyesztő felé húzott. Az első ilyen „nem szeretem" a déja vu mindent belengő érzése.

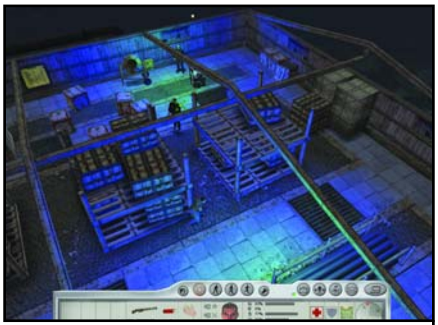
A Cold Zero kétfázisos. Az egyik az akció, ahol megadott feladatokat kell teljesítenünk, tengernyi ellenséggel körülvéve. A másik az iroda lepukkant környékén játszódik, ahol két misszió között a küldetésekben megszerzett cuccokat lehet zaciba adni, és az összekapart pénzből fegyvert vásárolni. És ez így megy végig. Bár a 16 küldetés helyszíne kellően változatos, az akciók mind ugyanarra a kaptafára épülnek, csak az ellenség van másképp öltözve. Ez kevés ahhoz, hogy hosszú távon lekösse az embert. És ez csak az alapprobléma.

Felületes kezelés. A képernyő alját a jókora interfész foglalja el. A játéktervezők elég érdekes koncepció alapján dolgoztak, hol jó ötlettel találkozol, hol úgy érzed, a fiúk soha nem játszottak hasonló stuffokkal. Hősünk tud négyféle pozícióban közlekedni: guggolva, lopakodva, sétálva, vagy futva. (De miért nem tud hasalni-kúszni?!) Egyébként az alapfelállás a teljesen sablonos bal klikk – menj oda, jobb klikk – támadj, ebben semmi meglepő nincs.

A fegyver kiválasztása érdekes, kattintás a megfelelő ikonra, és az összes nálunk lévő készség beteríti a képernyőt. Apró okosság, hogy a lőszerszámok itt, az inventoryban (keressünk már erre egy jó magyar kifejezést!) lévő sorrendjükben jelennek meg – ehhez viszont az kell, hogy találj magadnak az akció közepén egy csendes helyet, ahol átpakolhatod a „retikül" tartalmát. Egyébként ez a tároló súlykorlátos, azaz minden tárgynak van egy bizonyos tömege, ha sok limlomot tömsz embered zsebeibe, túlterhelődik és lelassul, azaz például nem tud futni és guggolva járni.

Újabb játéktervezői rejtély a testek felemelése és letétele. Ezt úgy lehet megejteni, hogy a CTRL nyomva tartásával akciózol a testen, ekkor az bekerül a „fegyvertárba", letenni egy „másik fegyverre" való váltással lehet. Hogy minderre miért nem lehetett külön ikon a kezelőfelületen (elfért volna), további talány. Egyébként kötelező az oktatópálya végigtolása, mert itt kiderül, mi mindenre jó még a CTRL és a SHIFT (például oldalazás, hátrálás, fede-

Érzem, hogy mindjárt működésbe lép a GTA-reflex



Alighanem itt forgatják a Kékfény következő részét

Menü menü hátán, de hol a játék?

Alig lőttem le őket, és máris itt a halottaskocsi?

Valakinek hiányzik egy kereke. Méghozzá jó nagy.

Bizalomgerjesztő fiatalok a parkban

zékből kiugrás és lövés, és a többi, csak győzd megjegyezni.) A játék 3D-s, tehát lehet forgatni a kamerát (középső egérgomb), és mivel a zoom elég használhatatlan (értsd: nem lehet jól áttekinteni a pályát), időd java részét a nézőpont megfelelő, kényszerű beállításával fogod eltölteni. Ehhez tegyük még hozzá a CZ valósidejű voltát, azaz a forgatások, a fenti készletrendezgetés, az újratárazások és egyéb melléktevékenységek miatt sokszor fog meglepni az ellen, teljesen felkészületlenül, így a hasonló játékoknál jóval gyakrabban fogsz elhalálozni, erre készülj fel! Megint Brian Reynolds előző számunkban megjelent bölcs szavaira kell utalnom – olyan mértékű gyorsmentésre/visszatöltésre van rákényszerítve a játékos, hogy az már a játékélmény rovására megy. Ráadásul a töltögetés is elég tohonya, ami amúgy is rongyos idegeinket tovább tépdesi.

Hová kerültem?! A pályákon bóklászó ellenség meglehetősen jó AI-val van megáldva. Egyetlen meggondolatlan lépést sem tehetsz, ugyanis még az újratárazás hangja is felkelti a rosszfiúk érdeklődését. Egy kiadós lövöldözésre a szerjózsa minden irányából odarohannak a fiúk, és nem sokat kérdezősködnek. Ezzel nem is lenne semmi gond, csak mondom, nagyon oda kell figyelni, és éppen ezért külön vadászni kell az olyan helyekre, ahol minden ellenségtől távol ügykezelhetsz, megtöltheted a fegyvereid, nyugodtan átnézheted a pályát. Azonban itt is van „gáz”, ugyanis elég nehéz pontosan célozni, a játék ebben a vonatkozásában abszolút nem akcióbarát. Így adott esetben egy pisztoly teljes tárát bele fogod üríteni egyetlen rosszarcba, a befutó társa pedig könnyedén levadász téged, mire újratöltesz vagy másik fegyvert bányászol elő. (Ráadásul ellenségeid simán átlőnek olyan akadályon /például ház sarka/, amin te nem...). A tűzpárbajok esélyét egy (szerintem műfajidegen) elem is rontja – a bicebóca RPG-s karakterfejlődési rendszer. Ez egyrészt hősünk erejét, lopakodási- és technikai képességeit, másrészt a különféle fegyverek és puszta keze használatában való jártasságát hivatott fejleszteni. (A műszaki ismeretek turbózásának két haszna van: nem kell kulcsokra vadászni, mert hősöd egyre bonyolultabb zárakat is ki tud nyitni, másrészt meg tudja javítani a használat során amortizálódó fegyvereit. Egyébként, csak hogy örülj, a lőszerszám elhasználódása, sőt túlmelegedése is csökkenti a találati sanszokat, és akkor még nem is említettem, hogy a százféle fegyvernek mind van hét-nyolcféle saját statisztikája, egyedi jellemzője. Itt napestig bogarászhatsz kedvedre (én ennek ellenére nagy különbséget nem találtam bennük), vagy csupán azért, hogy kiderítsd, a tengernyi muníció közül melyik passzol hozzá. Plusz: lehet fejleszteni is a fegyvereket, nagyobb tár, cső, hangtompító és társai.) Az akciók alatt természetesen hatalmas XP-gyűjtögetés zajlik, és az legalább dicséretes (például ezt hiányoltam a Splinter Cellből), hogy amint azt az egyes missziók értékelésében is olvashatjuk, más-más megítélés alá esik, ha ellenségeinket puszta kézzel vagy fegyverrel ártalmatlanítjuk, és még több XP jár azért, ha életben hagyjuk őket. Több küldetésben is lehetőség van alternatív befejezésre, és a különféle kiemelt tárgyak begyűjtésére is, ezek mind jóváírásra kerülnek. Ez legalább arra ösztönzi a játékost, hogy megpróbálja még egyszer a pályát, más módszerrel, más útvonalon. Apropó útvonal.

Legalább a tálalás jó... A pályák szabadon bejárhatók, ám 3D ide vagy oda, hősünk mozgása kétdimenziós, azaz fel- és lemászni csak olyan helyen tud, ahol a szinttervezők ezt megengedték - ilyen pontokon a megváltozott kurzor jelzi, hogy lehet tornázni. Ugyanígy külön akcióhoz kötött az elrejtőzés, amivel kis bungikba, kocsik alá, csatornákba stb. tudunk behúzódni.

Ha már itt tartunk, említtessék meg a látványvilág is, amely színes és szagos, elég jól felépített és változatos pályákkal, ráadásul kellően interaktív. Itt vannak például a szétlőhető ládák, vagy az olyan meglepetések, mint amikor nekimegy hősöd egy csomó, falnak támasztott deszkának, és azok nagy robajjal eldőlnek. Valószínűleg egy újgenerációs kártyán jobban néz ki a stuff, mint az én GF2-mön, ezért inkább bölcsen hallgatok az engem zavaró látványelemekről – nekem egyébként összhatásában kissé fakónak és ódivatúnak tűnt az egész. Azt meg csak halkan jegyzem meg, hogy gyakorlatilag vakon fogsz bolyongani az erdőkben, ugyanis a dús lombú fák teljesen elrejtik ellenségeidet. Ugyanakkor a legtöbb esetben szintén vakon kell belépned egy zárt helyre, mert a tető csak akkor tűnik el, amikor belépsz oda – és az esetek jó részében addigra már halott vagy.

A hangulathoz egészen kimagasló, változatos és dinamikus zene és 3D-s, pozícionált hanghatások járulnak. Egyedül a beszéddel nem voltam teljesen megelégedve. Szerintem 2-3 főből állt a szinkroncsapat, az egyforma hangok kicsit zavaróak, ráadásul picit „túlspilázottak” is.

A tálaláshoz, körítésképpen vegyük hozzá a többjátékos üzemmód lehetőségét is. 16 arc nyomhatja a csapatalapú DM, „capture item” és „team escape” meccseket. A tengernyi fegyver és felszerelés lehetőségével együtt mindez amolyan CS-féle móka, Commandos stílussal keverve. Ez a része szerintem jobb, mint a küldetéses okosság, és biztos, hogy inkább ez fogja eladni a játékot.

Kinek a pap... A Cold Zero-t ajánlani nehéz bárkinek is. Akcióhősöknek kielégítően dinamikus és kellően erőszakos, ám ők a készletpakolgatás, az RPG-elemek, a zárnyitogatás, fegyverjavítás és hasonlók alatt elveszthetik érdeklődésüket. Ezeken a pontokon bizony leül a játék (és akkor még nem is beszéltem az állóképességről /stamina/, mely ha elfogy, nem tudsz futni, osonni, ilyenkor hősöd azonnal lecövekel). A fenti dolgokat szerető stratégáknak viszont túl pörgős, akciódús lesz a stuff, ami az ő szájuk ízét keserítheti meg. Egy biztos: csak a két stílust vegyesen szerető, abszolút profiknak ajánlható a CZ, mert még könnyű fokozaton is félpercenként dobod fel a talpadat – ennek egyharmadáról ráadásul nem is te tehetsz, hanem jó pár alapvetően hibás játéktervezői elgondolás. Az angol erre azt mondja: „annoying”, ennek magyar megfelelője pedig a bosszantó, idegesítő, elkeserítő és idegtépő.

A magyar mondana még mást is, de azt nem tűri a nyomdafesték.

]{redenc

AZ ISMERETLEN SÁRKÁNY

A játék fejlesztőcsapatáról izzadságos munka volt kiderítenem bármit is, lévén, hogy még weboldaluk sincs, ami manapság elég érdekes dolog. A következőket kapartam össze: egy lengyel, egészen pontosan krakkói csapatról van szó, 1995 óta vannak az iparban, jelenleg 24 főt számlál a gárda. Első és eddig egyetlen játékuk 1999 áprilisában jelent meg, ez volt a Hell-Copter, egy 3D-s „inkább arcade, mint szimulátor” helikopteres akció. Azóta a Cold Zero-n és még egy, eddig nem publikus játékon ügyködtek – úgy tűnik, a csapat négyéves ciklusokban tesz le egy-egy stuffot az asztalra, ami elég kényelmes tempó...

68%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: Kiváló zene, viszonylag magas szabadságfok, multiplayer

KONTRA: Átgondolatlan, bosszantó megoldások, egy idő után unalmassá, egysíkúvá válik

MINIMUM GÉPIGÉNY

P-III 600 MHZ, 128 MB RAM, 800 MB HDD, D3D

ARENA

X-COM: UFO Defense	90%
Jagged Alliance 2	88%
Commandos	87%

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

Fejlesztő: TKO **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com

A többszörös díjnyertes és hatalmas közönségsikernek örvendő Medal of Honor 2003-ban sem kerülhette el a sorsát, hiszen a tavalyi Spearheadhez hasonlóan, az Electronic Arts idén is elkészíttette nagysikerű játékának küldetéslemezét a Breakthrough-t.
Mivel magam is Medal of Honor rajongó vagyok, tűkön ülve vártam a hőn áhított folytatást, ám a baljós események tudatában (az eredeti játékot és az első küldetéslemezt készítő 2015 elhagyta az EA-t) nem hittem a Breakthrough sikerében. A gyári verzió megérkezéséig biztos voltam abban, hogy a TKO műhelyében készített expanzió szégyent hoz majd a játék hírnevére... ám szerencsére nem ez történt!

Bevált recepten ne változtass! A Breakthrough az Allied Assaulthoz és a Spearheadhez hasonlóan a második világháború fontosabb eseményeit dolgozza fel. A TKO fejlesztői tehát a jól bevált recepten nem változtattak, mindössze a még kiaknázatlan hadszíntereket meglovagolva, a biztos siker tudatában készítették el játékukat. Ebből adódóan az észak afrikai frontvonaltól kezdődően, a szicíliai bevetéseken keresztül eljuthatunk egészen Olaszország szívébe, ahol a monte battagliai csatatéren végleg megpecsételhetjük a németek és szövetségeseik sorsát
A Breakthrough-t tehát képtelen volt szakítani a hagyományokkal és ez nem csak a történelmi korra, hanem a játékélmény meghatározó elemeire is igaz. A 11 tökéletesen megkomponált misszióban ugyanazokkal a részfeladatokkal találkozhatunk mint az előző részekben, változást csupán azok részletesebb kidolgozásában tapasztalhatunk. Feladataink így kimerülnek a robbantsd fel ezt! kísérd el azt! szabadítsd ki amazt!- típusú missziókban, ám érdekes módon, ez az úgymond „fantáziátlanság” egy cseppet sem zavaró. Mindez Captain Dale Dye tábornoknak köszönhető, aki az Allied Assault és a Spearhead játékok mellett olyan filmekben nyújtott segítő kezet, mint Oliver Stone legendás „Szakasz”, vagy Spielberg „Ryan közlegény megmentése” című filmje, így nem véletlen, hogy a Breakthrough küldetései is kiválóra sikeredtek.

A bevezető misszióban a tunéziai homokviharral gyűlik meg a bajunk, a következőben meg kell tisztítanunk a terepet az aknaszedővel felszerelt tank-konvojunk előtt. Ha pedig sikerült felrobbantanunk a németek titkos tengeralattjáróját, jeepbe

Bevonulásunkkor Tunéziában már javában áll a bál

SZÉTSZAKADÁS FÖLDINDULÁS

A Breakthrough nem éppen a legszerencsésebb csillagzat alatt született. Történt ugyanis, hogy a Spearhead elkészítése után a zseniális alapjátékot készítő 2015 csapata elhagyta az Electronic Artsot és az Vivendihez csatlakozva az Unreal Warfare motorral nekiláttak legújabb játékuknak, a Men of Valor Vietnamnak. 2015-nél azonban nem lehetett minden rendben, mivel a team magja a munkák megkezdése előtt kivált, és Infinity Ward néven – az Activision égisze alatt – saját projectbe, a Call of Duty készítésébe kezdett. Az E3-on látottak alapján a Vietnam még igencsak félkész játéknak tűnt.
A novemberben boltokba kerülő Call of Duty az ott látottak, és a PC GURU DVD-jén található magyar nyelvű demó alapján fergetegesre sikeredett, ám hogy a szétválással az Infinity Ward vagy a 2015 járt-e jobban, az a Men of Valor megjelenéséig nyitott kérdés marad.

A dinamikusan változó időjárás és a precízen modellezett lerombolt városrész impozáns képet fest

pattanhatunk és legéppuskázhatjuk az életünkre törő motorosokat (akik jó esetben hatalmas robbanás kíséretében, oldalkocsis gépükkel egyetemben a levegőbe repülnek). Dale munkájának köszönhetően tehát változatos és mérnöki pontossággal elkészített pályákkal találkozhatunk, melyek, ha lehet ilyet mondani, még addiktívabbra sikeredtek mint a Spearhead küldetései.
A Breakthrough-ban ugyanis nincs megállás! Az ellenfeleik folyamatosan tűz alatt tartanak minket, miközben a fejünk felett elhúzó gépek lebombázzák az ellenség állásait. Mire az eseményekből felocsúdnánk, köd lepi el a várost, így csapatunk tagjai „vakon" sétálnak bele az orvlövészek által lefedett területre és a szemünk láttára esnek el…

Öreg motor nem vén motor. A már több mint négy éves Quake 3-as motorral felvértezett Breakthrough látvány tekintetében is felveszi a versenyt napjaink legjobbjaival. Természetesen a különböző shaderekről le kell mondanunk, ám az agyontuningolt Quake motor által életre keltett köd, füst és a dinamikusan változó időjárási viszonyok mindezen hiányosságokért bőven kárpótolnak bennünket. A játékban szereplő katonák és harci egységek tökéletesen kidolgozottak, a tűzharcok során kialakult torkolattüzek megvalósítása a tökéletesség határát súrolja, míg a pályatervezők által modellezett lerombolt városok éppen úgy néznek ki, mint ahogy azt a dokumentumfilmekben megszokhattuk. Az olasz hadszíntereknek köszönhetően azonban nem csak részletgazdagabb környezettel és kidolgozottabb effektekkel, hanem új fegyverekkel (pl.: a nagy tűzerejű olasz gyártmányú Moschetto gépfegyverrel) és játékosmodellekkel is találkozhatunk, valamint végre kipróbálhatjuk a második világháború legendás lánctalpasát, a Sherman M4-es tankot is!
Látványvilág szempontjából a várakozások ellenére a Breakthrough tehát nem vallott kudarcot, ugyanez a megállapítás igaz a programban szereplő hangokra és az események alatt felcsendülő háborús filmeket idéző zenékre is. Mindezek összessége hangulatos és atmoszférikus játékot ígér, olyat, amelynek szorításából a játékos egészen addig nem szabadul, amíg végig nem játszotta.

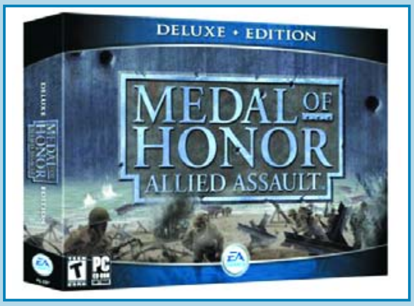
Többszereplős játékélmény. Az elmúlt negyedévtől kezdődően a legújabb, többszereplős opcióval ellátott PC-s és konzoljátékok nyitóképernyőjén fekete alapon fehér karakterekkel hívják fel a játékosok figyelmét az egyjátékos módtól homlokegyenest különböző játékélményt nyújtó multiplayer opcióra. A fent említett felhívás található a Breakthrough nyitóképernyőjén is ami nem véletlen, hiszen az alapjáték és az első küldetéslemez többszereplős játékmódjai a Counter-Strike után az egyik legnépszerűbb hálózatos játéknak számítanak. A készítők e tény tudatában nem hanyagolhatták el az expanzió többszereplős szekcióját sem, és kilenc térképpel, valamint egy vadonatúj Liberation névre keresztelt opcióval toldották meg azt. A Liberation mód a Quake 2-es időkből merítette az ötletet, hiszen az akkor Jailbreak néven futó modifikációra hajaz. Liberation módban a feladatunk nem más, mint a tűzharcok során elesett csapattársak kiszabadítása. Az új modifikáció mellett természetesen tovább él a Deatmatch, Team Deatmatch, Tug of War és az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő, feladatorientált Objectives opció is.

Hullaszállító rendel…

Meghalsz, vagy elviszel…naná, hogy elvitt

MEDAL OF HONOR DELUXE

A Breakthrough futtatásához természetesen szükség van az eredeti Medal of Honorra is, ám ha valamilyen érthetetlen okból kifolyólag még nem tettél volna szert rá, akkor várj türelmesen szeptember végéig, ugyanis a Breakthrough-val nagyjából egyidőben, egy játék áráért jelenik meg a MOHAA Deluxe változata, amely az alapjáték mellett tartalmazni fogja a Spearhead kiegészítőt is.



Ez a harc lesz a végső. A Medal of Honor Breakthrough minden várakozáson felül teljesített. A játékélményre, a hangulatra, a képi világra egy rossz szavunk sem lehet, s akkor még nem beszéltünk a kiváló többszereplős játékmódokról. Ezeknek köszönhetően a Breakthrough az egyjátékos missziók végigjátszása után, amíg csak a szerverek élnek, értékes program marad.

Mindezektől függetlenül úgy érzem, hogy a Quake 3 grafikus motorral életre keltett széria ezen ága a kiválóra sikerült Breakthrough-val végleg lezárul, hiszen a sorozat következő része már egy teljesen új, saját készítésű grafikus motorral készül majd. Meg lennék lepve, ha az Electronic Arts a továbbiakban a régi, és nem az új Medal of Honorra fektetné a hangsúlyt!

Sasa

88%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: PERGŐ JÁTÉKMENET, VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK, KIVÁLÓ MULTIPLAYER, KIEGÉSZÍTŐHÖZ KÉPEST MEGLEPŐEN HOSSZÚ
KONTRA: AZ ALAPJÁTÉKHOZ KÉPEST SEMMI ÚJAT NEM HOZ, KÖZEPES AI, NÉHOL ELKÉPESZTŐEN NEHÉZ

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 1GB HDD, D3D, Medal of Honor

ARENA
MOHAA: Spearhead……………………85%
Half Life: Opposing Force……………84%
Half Life: Blue Shift……………………80%

LIONHEART

Fejlesztő: Reflexive Entertainment **Kiadó:** Interplay **Web:** lionheart.blackisle.com

A Lionheart megjelenését nagy várakozás előzte meg. Kiadóját, a Black Isle Studios-t a számítógépes RPG-k fellegvárának tartják, sikereit olyan címek fémjelzik, mint a Fallout, a Baldur's Gate, a Planescape: Torment, és az Icewind Dale. Eddigi sikerjátékaikat mind házon belül vagy a kanadai BioWare berkeiben fejlesztették, viszont az Oroszlánszív elkészítésével azonban a nem túl patinás Reflexive Entertainment-et bízták meg. Mindenki találgatott, miért? De aggodalomra semmi ok: a Black Isle nyilván tudja, mit miért tesz!

Amit senki nem ért. Tudja? Vajon miért állt szóba mégis holmi alig-ismert, főként akciójátékokkal előrukkoló fejlesztővel? Nyilván lélegzetelállító grafika, a Doom 3-mat megszégyenítő 3D-motor vagy egy forradalmi RPG játékrendszer van a háttérben. Tényleg? De hát ez a korosodó motor már ott dohogott a Reflexive legismertebb produkciójában, a Startrek: Away Team-ben (2001) is!
A szerepjáték-rendszert pedig szinte egy az egyben a Falloutból (1997) emelték át! A grafika... hmm... lehet, hogy ennyivel jobban mutatott a tervezőasztalon?

Amit mindenki elismer. A Lionheart legjobban sikerült része – mindenki elismeri –, a háttérvilág. A fantasy kellékeivel kiegészített XVI. századi Európa remek helyszín a szerepjátékhoz. A játék fikciója szerint történelmünk a XII. században a közel-keleten vett alternatív irányt, mikor Oroszlánszívű Richárd valamely álnok tanácsadója végrehajtotta a Szétválasztás ősi rituáléját, démonok és más sötét erők hadát szabadítva világunkra. Az emberiség védelmében Richárd és Szaladin egyesítették erőiket, és visszaverték a Gonosz seregét. Mindhiába, mert számos elfajzott teremtmény egérutat nyert és kirajzott a világba. Felébredt a szunnyadó mágia, világunk arculata mindörökre megváltozott. Embertömegek pusztultak el, egész városok tűntek el a föld színéről, mígnem a káoszból három erő emelkedett ki, megszilárdítva a békét: nyugaton a Templomos Lovagok, keleten Szaladin Rendje, s harmadikként Spanyolhonban egy a sötétség erőit üldöző szervezet, az Inkvizíció.

Jelenleg a XVI. században járunk. A Világ közepe Spanyolország, Barcelona. Itt él a kor minden nagy elméje: Machiavelli, Leonardo, Shakespeare – persze mindannyijuk szerepe és története más, mint ami a mi történelmünkben volt. De ugye senkit nem lep meg a jóslat, hogy a sötétség erői már ébredeznek! És felébredt az a hatalmas szellem is, ki nemzedékek hosszú során át ott lakozott az Oroszlánszívű vérvonalában, aki ismét megállíthatja a Gonoszt. Vajon ki lesz az?

Amit mindenki szeret. Na vajon ki lenne, ha nem a játékos karaktere?! Egy vérbeli, a fantasy kliséi szerint értelmezett hős, aki erre született, aki különleges képességek hordozója, aki... stb... stb, lényeg az, hogy megmenti a világot. De tényleg: ki ő, milyen erős, férfi vagy nő? Ezt már a játékos választhatja ki néhány előre legenerált karakterből, vagy pedig nekiállhat maga készíteni egyet a karakteralkotási szabályok szerint.

A Lionheart szerepjáték-rendszere minden rajongó számára ismert kell legyen, hiszen etalon a műfajban. A Falloutban debütált, SPECIAL névre keresztelt szabályrendszerről van szó. Kaszt-független, hét alapképességen és szabadon növelhető képzettségeken alapul. A karakter fejlődése csak a játékostól függ, hogy a képzettség-pontokból mit fejleszt, és mit hanyagol el. Lehet egyszerre varázsló és harcos, érthet az elemi mágiákhoz vagy a nekromanciához, bármilyen fegyverhez, lopakodáshoz... stb. Ehhez járul még a különleges képességek listája, ahonnan néhány szintenként választható egy-egy igazán egyedi és hasznos tulajdonság.

Amit igazán elrontottak. Adott tehát a remek háttérvilág és a bevált, kiváló játékrendszer. Vajon mi kell több a sikerhez? Igen, valahogy így gondolkodhattak a fejlesztők is, mert több jó dolog ezután már nem is került a Lionheartba.

Lionheart Robinson és az ő Péntekje

Épületes társalgás a várfalon

Megérte az árát az a lángszóró +5

Valaki megkísérelt pentagrammát rajzolni kizárólag körző használatával

A játékból gyakorlatilag a játékot felejtették ki. Eleinte talán van még benne valamennyi mélység és változatosság, addig, amíg a hős Barcelona utcáin kóborol és ismerkedik a fontosabb NJK-kal. Azután a játékmenet lassan áthalványul az agyatlan öldöklésbe. Hack'n Slash – mondja az angol. Monster-Treasure-ExP-Next – vágja rá a másik. A játék úgy degradálódik egyszerű Diablo-klónná, hogy igazából még annak is rossz.

Feltünedezik ugyan benne valamicske halvány taktikai játékelem, de az csak arra elég, hogy emlékeztessen: még ez is kimaradt. Beállítható, hogy a karakter támadásai inkább pontosak vagy inkább gyakoriak legyenek, hogy az ellenfél melyik testrészét célozza – a fejet például nehéz eltalálni, de ha sikerül, jóval nagyobb a kritikus sebzés esélye. Lehet váltogatni a fegyvereket és páncélokat, valamint a szokott módon: a varázsitalok, amulettek, gyűrűk használata is befolyásolja a karakter pillanatnyi képességeit. Valami mégis hiányzik! Valami, amitől a folyamatos harc és mészárlás érdekessé válhatna, mondjuk például az, hogy a játékos tehessen is valamit, igazi döntéseket hozhasson, úgy taktikázhasson, hogy az számítson valamit. Mert a Lionheart-ban ilyen nincs. Point-and-click-killing – dumál bele megint az angol. De még annak is problémás, mert nem is olyan egyszerű ám rákattintani a rohangászó szörnyekre.

Egy szó, mint száz: elbarmolták. Ehhez a játékhoz igazán nem volt szükség a Fallout játékrendszerére. Hiszen nincs is értelme semmi mást fejleszteni, mint a harci képzettségeket, ill. az erre alkalmas varázslatokat. Legyen egy öldöklésre „tápolt" szuperhős, aztán jöhetnek a bestiák. Settenkedő tolvajok, kifinomult varázstudók, nagydumás kalandorok kíméljenek! Aki gondolkodni akar, az meg sakkozzon inkább!

A gomb, amit sokat nyomkodsz. A mentés és visszatöltés meglepően gyors. Különlegessége, hogy a játék bármely pontján, bármilyen menüjében használható, bármi is van éppen a képernyőn. Ez nagyon hasznos, és szükség is van rá – mindenkinek csak azt tanácsolhatom, nyomogassa sűrűn az F9-et (gyorsmentés), különösen a nagyobb harcok előtt és után, ill. a fontos dialógusok kezdetekor. Ezzel nem a mentés-visszatöltésre optimalizált stratégiát reklámozom, csak felhívom a figyelmet, hogy harc közben, a kritikus sebzés szabály miatt, nagyon sok múlik a véletlenen, a dialógusokban pedig, nos, olykor lehetetlen előre kitalálni, melyik is a sztori szempontjából célravezető válasz. Attól szeretnék mindenkit megóvni, hogy az utolsó mentéstől kezdett negyedórás unalmas bolyongásokat kelljen újra és újra végigkáromkodnia.

Ahol mindenki eltéved. Ahol mindenki eltéved. az a térkép. De komolyan! Ennél rosszabb és használhatatlanabb térképet RPG játékban talán még nem is láttam. Azt, hogy az egyes pályák – mondjuk úgy: térkép-szeletek – hogyan csatlakoznak egymáshoz, azt nemes egyszerűséggel a játékos térlátására és képzelőerejére bízták. A térképlapokra nemhogy saját jeleket nem lehet rajzolni, de még semmilyen előre elhelyezett jelölés sincsen – például a favágó háza, a kovács, a tolvajok tábora – olyasmik, amelyek megjelenhetnének a térképen, mondjuk azután, hogy a játékos már járt arra, és felfedezte őket. Amikhez később egyszerűen visszatalálna anélkül, hogy a saját memóriájára vagy az őskort idéző papír-ceruzás jegyzetekre hagyatkozna. Így viszont marad a hosszadalmas, frusztráló, átkozódássokkal telitűzdelt bolyongás, mígnem az ember századszorra is reménytelenül eltéved. Hihetetlen! Egyszerűen hi-

HI HICSODA?

Niccolo Machiavelli

A szépséges Firenzéből költözött Barcelonába. Hazáját, Itáliát mongol hordák dúlták fel még a XIII. században, elüldözve a nemzet vezetőit és a papságot. Később a felszabadító spanyol hadak szállták meg, s habár akadnak még, kik emlékeznek az egykor hatalmas olasz hercegekre, ma jobbára a spanyol inkvizíció uralkodik a területen. Machiavelli azon munkálkodik, hogy Barcelona Régensévé választtatva magát, elegendő hatalomra és befolyásra tegyen szert ahhoz, hogy visszaszerezze hazája függetlenségét.

William Shakespeare

A közelmúltban menekült Barcelonába hazája felbőszült uralkodójának, Erzsébet Királynőnek a haragja elől, kit egy korábbi darabjával csúful megbántott. Sajnos dolgai itt a világ közepén sem mennek túl jól. Anyagi gondok gyötrik, nehezem boldogul a spanyol ízléssel, és még a múzsáját is elveszítette. Talán be sem fejezheti már legújabb remekművét a "Barcelónai Kalmárt", hacsak... hacsak valaki a segítségére nem siet.

Hernan Cortes

A nagy conquistador túl jár már századik esztendején, ifjúi életerejét mégis megőrizte – hála egy egzotikus varázsitalnak. Épp hogy hazaérkezett harmadik expedíciójáról az Új Világból. Habár támogatóinak rabszolgákat és temérdek aranyat ígért, ez alkalommal néhány hajóval és fél karral szegényebben tért vissza. Ám vállalkozó kedvét megőrizte, máris tervezi a negyedik kalandot, ha ez alkalommal nem is az óceán túlsó partjára, csak a közvetlen közelbe, Barcelona falai mellé... nos, ő nem változott, ezúttal is mesés kincs lehet a jutalom.

Leonardo daVinci

A Mester különös gépezeteket épít, melyek maguk is gondolkodnak. Mindenféle szellemeket plántál beléjük, ezért bizony makacsok és veszedelmesek. Legújabb alkotásával, a gőzmashinával is meggyűlt a baja; ráadásul éppen készülő ismétlő számszeríjához is hiányzik néhány alkatrész. Szemet vetett például egy ritka optikára a napokban tömlöcbe vetett Signor Galileo távcsövéből. Vajon hogyan juthatna hozzá, hogyha a Királyi Obszervatóriumot éjjel-nappal őrzi az inkvizíció?

Bementünk a hivatalba a Polgár Jenő… a polgárjenői hivatalba… a polgármesteri úrhoz, a Jenőhöz.

Ehavi rejtvényünk: mi történik a képen?

hetetlenül gigászi baki! Hasonló baklövés az is, hogy az ember nem küldheti át karakterét a térképen kattintgatva egyik ismert helyről a másikra. Az utat lépésről-lépésre, kattintásról-kattintásra kell bejárnia minden egyes alkalommal, márpedig alkalom bőven adódik, mivel az NJK-k nagy buzgalommal küldözgetik a karaktert egymás között oda-vissza és oda-vissza – ez ebben a formában akár a Sims-sorozat következő része is lehetne: a postásszimulátor.

Amit látni fogsz. Az RPG játékoknak mindig is kiemelten fontos eleme volt a hangulat. Három alapanyagból szokás összerakni: háttérvilág, zene, grafika. Ez utóbbi az, amiben talán a legjobban megoszlik a Lionheart-játékosok véleménye, hiszen a világot mindenki méltatja, a játék grafikáját pedig erősen kritizálja.

A Lionheart grafikailag nem nagy durranás (valljuk be: semmiben nem az!), de egy jó játékot azért diszkréten kiszolgálna. Így, hogy a játék közepes, a grafika fokozottan előtérbe kerül, és ennek a kihívásnak már nem felel meg. Barcelona házai, a városi háttér kifejezetten szép, a környező erdő, a víz és a fák elfogadhatóak, viszont a földalatti labirintusok kiábrándítóan sematikusak, öncélúak, unalmasak és rondák. Tovább rontja a látványt, hogy a játék egyetlen felbontást ismer: 800x600.

A karakterek és a szörnyek elszomorítóan részletszegények, animációik durvák, elavultak – ahogy kinéznek, az manapság már nem a PC, hanem a mobiltelefonok szintje. Nem mondhatok sok jót a kezelőfelületről sem, ami ahhoz képest, milyen egysíkú és mennyire kevés információt közöl, a képernyő hatalmas területét foglalja el. A látványos városi hátterek mellett egyedül a varázslatok fényeffektjei mentik a helyzetet. Így összességében a grafika a közepesnél valamivel jobbra sikeredett.

Amit hallasz… amikor éppen hallod. A Lionheart zenéi szépek és illenek a játékhoz. Csak kevés, vészesen kevés. Ráadásul az embernek olyan érzése támad, hogy a zenét utólag csak úgy belehekkelték a játékba. Mintha egyes helyszínekről egyszerűen kifelejtették volna. Megint máskor olyan hirtelen ér véget, majd kezdődik ciklikusan elölről csuklásszerű döccenéssel, amitől XXI. századi fülünk már… hmm, elszokott.

A harc és varázslatok hangeffektjei nem rosszak, a háttérhangokról viszont aligha nyilatkozhatom, mert ezeket szinte alig hallani a játékban. Barcelonában néha valami spanyol beszéd, a föld alatt valami vízcsöpögés neszei mintha azért eljutnának az ember fülébe. Ami a szaksajtóban egyöntetűen tetszést aratott, azok a beszédhangok. A játék sokat beszélt hozzám, bár itt is felfedezhető volt valami furcsa rendezőelv – talán a sietség vagy a pénzhiány –, abban, hogy bizonyos szövegek kaptak hangalámondást, mások csak néma feliratot. A színészek hangját és hanglejtését általában mindenki kiválónak ítélte, ezért félve jegyzem meg: én nem. A hanglejtés – bár érezhetően gyakorlott színészek produkálták – olyan volt, mint amikor angol barátom amatőr filmet forgatott és haverjait kérte fel a főszerepekre: minden szó drámai és túlhangsúlyozott volt, olyan, ahogyan az emberek máskor soha nem beszélnek.

A játék hanganyagáról összességében azt kell mondjam, hogy fontosságát és költségvetését a fejlesztők alaposan alulbecsülték.

Itt valami sötét rituálé készülődik

Amit ki fogsz hagyni. Bár szívesen kipróbálnád, mégis ki fogod hagyni a Lionheart multiplayer részét… hacsak nem tudsz partit szervezni céged lokális hálózatán. Interneten keresztül ugyanis az akadozás olyan sűrű és oly mértékű, ami gyakorlatilag élvezhetetlenné teszi a játékot. Elvben négy ember játszhat együtt és harcolhat közösen a szörnyek ellen, de lehet, hogy majd csak azután, hogy megjelentek a programhoz az első javítások.

Amit én gondolok. Én azt gondolom, hogy a Lionheart, minden hibája ellenére egész jó kis játék. Nem állítom, hogy hetekre a képernyő elé bilincselne, azt sem, hogy felhőtlen szórakozást nyújt. Néha idegesítő, néha unalmas. Viszont a világ és a szabályrendszer annyira jó és részletesen kidolgozott, hogy az ember mégiscsak addig játszik vele, míg a türelme engedi.

Csak magamat ismételhetem: nagy kár, hogy a „játékot” kifelejtették belőle.

-Nyúl-

72%

grafika	21/25
zene/hang	10/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: Remek szerepjáték-rendszer, átgondolt, részletesen kidolgozott háttérvilág, jó hangulat, főleg a játék elején

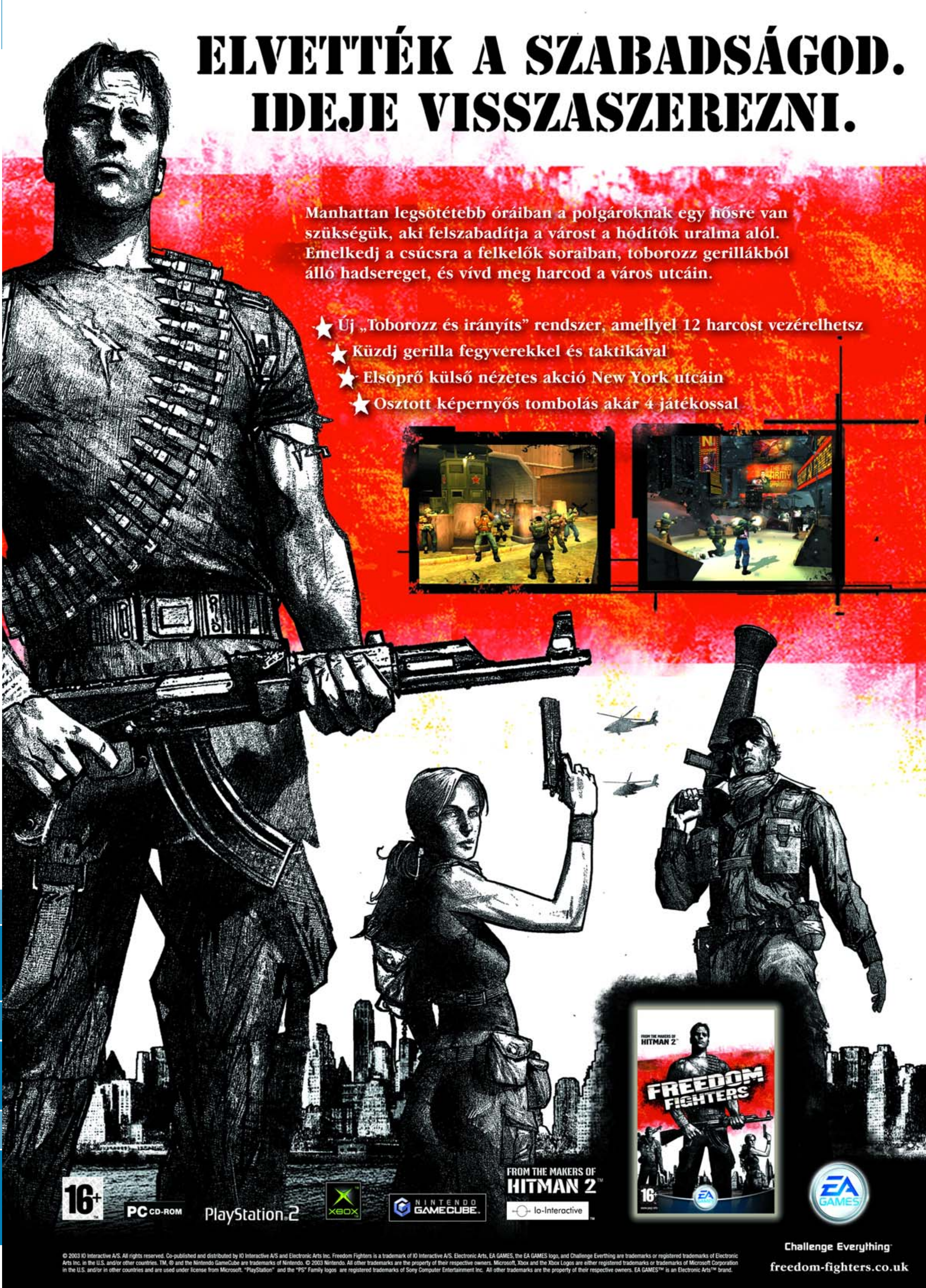
KONTRA: Agyatlan öldöklés az egész játék, kevés a zene és a hangeffekt, pocsék a térkép, sok az unalmas bolyongás

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII-700, 128 MB RAM, 800MB HDD

ARENA

Fallout 2	89%
Baldur's Gate 2	93%
Planescape Torment	91%



© 2003 IO Interactive A/S. All rights reserved. Co-published and distributed by IO Interactive A/S and Electronic Arts Inc. Freedom Fighters is a trademark of IO Interactive A/S. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo, and Challenge Everthing are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. TM, ® and the Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Fejlesztő: Neversoft **Kiadó:** Aspyr **Web:** www.aspyr.com

Bár Tony Hawkot a gördeszkázás atyjaként tartják számon, közel sem lenne ennyire népszerű – Amerikában igazi sztár-státuszt élvez –, ha a nevét viselő programok nem aratnak ilyen mértékű sikert. A Neversoftnak első próbálkozásra sikerült az, ami másoknak hosszú éveken keresztül sosem: élvezetes extrémsport-játékot tudtak készíteni. 1999 ősze Hawk-mániában telt, és ez azóta is minden évben ismétlődik; pontos számot az Activision nem közölt, de a tíz platformon (az N-Gage lesz a tizenegyedik) valószínűleg nem járnak messze a tízmillió eladott példánytól.

Az újoncoknak. Az első rész lefektette egy új stílus alapjait, azóta minden hasonló sport játékfeldolgozása nagyjából megegyező elven működik. Eleinte adott egy pálya, és azon néhány előírt feladat. A pályákon két perces menetekben próbálkozhatunk, a célunk természetesen, hogy minél több teendőt megoldjunk. Ehhez igen fontos lesz a különféle, minél több pontot érő trükkök végrehajtása, optimális esetben ezek összefűzése kombókká. Ha elegendő feladattal végeztünk, akkor megnyílik a következő helyszín, ahol új kihívások várnak ránk. Ezt még megfejelték egy jól működő fejlődési rendszerrel, és máris kész volt minden idők egyik legaddiktívabb játéka.

A második rész sokat csiszolt az eredetin, a legnagyobb változás a manual mozdulat bevezetése volt, amely a kitűnően megtervezett pályákkal együtt jelentősen megnövelte az előadható kombók hosszát és ezzel együtt a játékélményt. A harmadik rész már az újgenerációs konzolokon mutatkozott be (majd fél év késéssel PC-n), itt az eddiginél sokkal kiterjedtebb helyszínek, a szintén forradalmi revert mozdulat és a jóval látványosabb grafika volt a program húzóereje. A Neversoftnak évről évre sikerült felülmúlnia magát; kevés olyan széria van, ahol minden új rész jobb, mint az előzők, de a Pro Skatereknél ez így van!

A profiknak. A negyedik rész konzolon menetrendszerűen érkezett (azaz tavaly október végén), de a PC-s változatra közel egy teljes esztendőt kellett várnunk. A program elindítása után különösebb változást nem vehetünk észre, lefut a szokásos intró (persze a konkrét jelenetek mások, de ugyanúgy szép trükköket és néhány esést nézhetünk végig), és a főmenü sem nyújt semmi eredetit. Mielőtt a cinikusok a markukba nevetnének („tudtam, hogy idén már semmi újat nem tudnak nyújtani!"), érdemes elindítani a karriermódot. Miután kiválasztottuk a nekünk tetsző figurát – esetleg megalkottuk virtuális énünket – ugyanúgy érkezik az első pálya, mint mindig, azzal a nem kis különbséggel, hogy sem időlimitnek, sem feladatoknak nem találjuk még a nyomát sem. Mielőtt a dolog kísértetiesen kezdene hasonlítani a Free Play játékmódra (ez az, amit a neve sugall: szabadon, bármennyi ideig csalinkázhatunk a pályákon), odarohan hozzánk egy fickó, és valami olyasmit hablatyol, hogy a feladatokat a területen kóválygóktól kaphatjuk meg.

Ez pedig nem egy nüansznyi változtatás, hanem a Tony Hawk 4 legjelentősebb újítása, hiszen így felderíthetjük az egész pályát, kedvünkre kutathatunk a legjobb pontszerző helyek után, és ha ezt meguntuk, akkor kérhetünk egy feladatot valamelyik helyitől. Ezek végrehajtására azért nem áll rendelkezésre végtelen idő, mindegyikre szűkösen mért keret áll rendelkezésre. Felhasználóbarát megoldás, hogy az egyszer már megkapott, de még nem végrehajtott küldetéseket bármikor újra megpróbálhatjuk, ha a menüben kiválasztjuk. (Ez akkor is hasznos, ha látjuk, hogy a végrehajtás már semmiképpen nem sikerülhet, így gyorsan újrázhatunk).

A teendőink között lesznek ismerősek, és újak is. A legegyszerűbbek azok, ahol egy meghatározott pontszámot kell elérni; erre két perc áll rendelkezésünkre. Szintén visszatérő dolog a S-K-A-T-E betűk felszedése, ennek variációja viszont teljesen új. A C-O-M-B-O betűket ugyanis egy kombón belül

Na EZT ne próbáljuk utánozni a való életben...

Mi leszünk a legextrémebb arc a placcon, az tuti

Dilemma politikai felhagokkal: jobbra (megfulladok), vagy balra (összetöröm magam)?

Repül a Tony Hawk, ki tudja hol áll meg...

Ettől a grafikától nem esünk hanyatt...

...de ha elengedjük azt az autót, akkor nagyon.

kell felszedni, azaz nem, hogy esnünk nem szabad, de folyamatosan kell trükközni is – ez a legnehezebb feladatok közé tartozik. Szintén minden pályán feltűnnek a kihívásos feladatok (háromszor kell nagyobb pontszámú kombót elérni, mint ellenfelünknek), valamint azok, ahol két percen keresztül folyamatosan olyan – egyszerű – trükköket kell előadnunk, amilyeneket a rajongóink (az állatkertben papagájok) kérnek.
A fentiek mellett minden pályán megvannak az odaillő különleges küldetések, az első helyszínen

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Noha PC-re éppcsak beesett a sorozat negyedik része, konzolon már majdnem az ötödik epizódnál járnak. A THUG ismételten a feje tetejére állítja a dolgokat, és a Games Conventionön látottak szerint teszi mindezt ismét igen jó eredménnyel. Az Underground igazi újítása (olyan kisebb dolgok mellett, mint a szintszerkesztő és online pályabörze, vagy a saját arckép importálása) a story-mód, amelyben egy feltörekvő suhancot juttathatunk el a deszkás élet csúcsára. Eleinte csak a haverokkal fogunk csúszkálni, de később összeakadhatunk a profikkal, indulhatunk versenyeken, összeálíthatjuk saját videónkat, tehát külvárosi senkiből ünnepelt sztárrá válhatunk. Eben nagy segítségünkre lesz, hogy a deszkát felkapva eljuthatunk a pálya bármelyik pontjára (létrákon mászhatunk, vezetékeken függeszkedhetünk), az igazán kényelmesek pedig autóra is kaphatnak. A program október 29-én jelenik meg mindhárom konzolra – remélhetőleg ezt is felkarolja majd valamelyik kisebb kiadó.

például nem ortodox testtartásban (a deszkán hanyattfekve) kell versenyeznünk egy görkorissal, vagy éppen kocogó amerikai focisokat kell felborítanunk. Londonban például egyrészt rendőrkalapokat kell lopni, másrészt emeletes buszok oldalát kell megzúzni a deszkával; Alcatrazban pedig adott esetben turistákat kell fellöknünk, az utolsó feladat pedig a szökés lesz a szigetről. Ilyen szempontból a legjobb helyszín az állatkert, ahol szinte minden megbízásunk az elborultak közé tartozik: egyszer egy elefánt farkába kapaszkodva kell húzatni magunkat, máskor oroszlánketrecbe esett szerencsétlent kell kiszabadítanunk (amíg a macskák a gyönyörű mozdulatainkon ámulnak, a fickó kimászik), később pedig elkóborolt pingvineket kell begyűjtenünk.

Ha sikerült végrehajtanunk a 130 feladat (az első hét pálya mindegyikén 16-ot, a maradék két, a boltban megvehető titkos helyszínen pedig 14-et) közül kilencvenet, akkor megnyílik a Pro Challenge-kihívások széles köre. Ezekből már csak hatvan van, és nem pályákhoz, hanem a programban szereplő 14 híres sportolóhoz kötődnek. Ha Tony Hawkot választjuk, akkor a leghíresebb trükkjeit kell előadnunk, a Jackassből is ismert Bam Margera pedig természetesen nem deszkázik, hanem egy kis kocsiban ülve száguld le a hegyoldalról.
A negyedik részben nincsenek olyan jelentős új mozdulatok, mint a manual (ezzel a földön előadott kombókat lehet összefonni) vagy a revert (ez meg az ugrándozós trükköket kapcsolja össze). Mindössze a skitchinget és a spine transfert említhetjük meg. Az előbbivel autókba – vagy elefántfarkakba, ugye – kapaszkodhatunk bele, az utóbbival pedig a félcsöveken ugrálhatunk át. Mindenképpen megemlíteném a két titkos karaktert, Jango Fettet, illetve Eddy-t, az Iron Maiden kabalafiguráját – nem semmi, ahogy ők egy gördeszkán trükköznek!

A PC-seknek. A Tony Hawk 4 PC-s verziójára azért kellett majd' egy évet várni, mert az Activision nem akarta kiadni, ezért egy kis kiadónak kellett megvásárolnia a jogokat. Noha konzolon minden évben milliószámra adják el Sólyom Anti játékait, számítógépen nem túl népszerűek. Ez egyetlen dolognak köszönhető: az irányításnak.
A Tony Hawk-szériát gamepadre találták ki. Sőt, továbbmegyek, a Sony Dual Shock kontrollerére találták ki. Már Xboxon is akadtak problémáink, nem is beszélve a GameCube kusza gombkiosztású irányítójával. Billentyűzettel ezt a játékot egyszerűen nem lehet játszani. Lehetetlen. Nemcsak néhány nehezebb feladattal lesznek gondjaink, hanem szinte az összesbe bele fog törni a fogunk. Nincs mese, vagy veszünk egy legalább közepes minőségű (legyen rajta egy analóg kar és minimum hat gomb és két flippergomb) gamepadet, vagy pár perc után a szemetesbe hajítjuk a CD-ket. Ezen felül különösebb gond nincs az átirattal.

A grafika egész szép, különösen, ha használjuk az élsimítást, és kikapcsoljuk a ködösítést. Igaz, az ilyen futtatáshoz már egy indokolatlanul erős gép kell, de ha csak a látványt nézzük, akkor nincs különösebb gond. A konzolos verziók egyik legocsmányabb vonását – a nemjátékos karakterek elképesztően béna kinézetét és mozgását – itt sem javították ki, de a magasabb felbontású textúrák miatt azért javult a helyzet. Szintén dicsérőleg tudok szólni a zenékről, ezúttal már nemcsak az Offspringet és társait erőltetik (azért most is van pár ilyen neopunk dal), de kikacsintottak a rap (pl. Public Enemy, Run DMC) és a metál irányába is (itt van a Maidentől a klasszikus Number of the Beast, meg egy szám a System of a Downtól). A legnagyobb telitalálat azonban a londoni helyszínen felcsendülő Anarchy in the UK a Sex Pistolstól!

Mindent összevetve a Tony Hawk 4 a legjobb extrémsport-játék. Ha van valamilyen alkalmas gamepadod és ha nincs valamilyen újabb konzolod. Utóbbiakon ugyanis – a gyengébb grafika ellenére – sokkal nagyobb a játékélmény, ráadásul bő egy hónap múlva ott befut a következő rész. Inkább ott próbáld ki...

Grath

79%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	15/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: Teljesen megreformált játékmenet, változatos feladatok
KONTRA: Gamepad nélkül játszhatatlan

MINIMUM GÉPIGÉNY
P3 800, 256 MB RAM, 700 MB HDD, D3D

ARENA

Tony Hawk's Pro Skater 3	73%
Matt Hoffman's Pro BMX	70%
Tony Hawk's Pro Skater 2	69%

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

Fejlesztő: Digital Illusions **Kiadó:** EA **Web:** www.battlefield1942.com

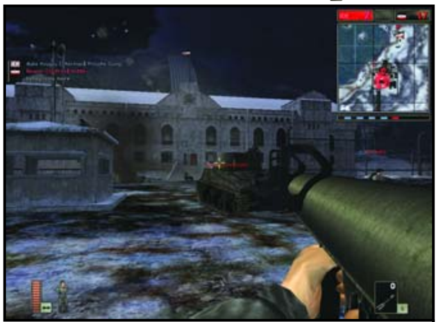
A második világháború végére a német birodalom ráébredt, hogy sürgősen tennie kell valamit, ha Hitler parancsának engedelmeskedve valóban meg akarják nyerni a háborút. Új, nagyobb és hatásosabb fegyverekre volt szükség, amelyek talán még időben visszafordulásra kényszeríthetik a Berlin felé masírozó szovjet és szövetséges csapatokat. Persze most már tudjuk, hogy a történelem máshogy alakult, mint ahogyan azt a harmadik birodalomban remélték, s a háború kimenetelét megfordítható fegyverek nagy része csupán papíron került megvalósításra. Ezekből az ötletekből, félkész-, vagy prototípusként létező fegyverekből állította össze a Dice fejlesztőcsapa legújabb kiegészítő lemezét a Battlefield 1942 rajongóknak.

A harmadik birodalom visszavág. A kiadvány rengeteg újdonságot tartalmaz. Fegyverek, járművek és pályák számában is leköröz elődjét, a Road to Rome-ot. Elsőként persze mi is az új járművekre voltunk kíváncsiak, ezért sietve vetettük bele magunkat a játékba. Örömmel vettük észre, hogy összesen 16 új gépezet került fel a lemezre, amelyek közt szinte nincs is olyan, ami ne alapjaiban változtatná még az eddig tapasztalt játékmenetet. Elsőként itt van például a kétéltű csapatszállító hajó (LTV4), és a németek oldalán bemutatkozó Schimmwagen, amelyekkel többé a vízfelületek sem jelentenek akadályt. Mindkét oldalon megjelentek az oldalkocsis motorkerékpárok, amelyekkel a sofőr és utasa pillanatok alatt eljuthat a pálya szemközi oldalára is – persze ha vállalják, hogy ezzel könnyű célponttá válnak. Szerencsére a motorkerékpár szövetségi változatában rögzített géppuska is található, ami enyhe biztonságérzetet jelenthet az oldalkocsiban zötykölődő utas számára.

Ezenfelül megjelentek a sugárhajtású repülők, mindkét szembenálló fél két-két gépet tehet próbára bizonyos pályákon. Ezeknek a villámgyors vasmadaraknak az irányításához piszok jó reflexek – és lag-mentes internet-kapcsolat… – szükséges.
A két nagyobb bombázó irányítatlan rakétákkal és szabadesésű bombákkal, míg a két kisebb sugárhajtású repülő gépágyúkkal van felvértezve. Mondanunk se kell, de már a hangjuktól is kirázott minket a hideg, hiszen egy gyakorlott pilóta pillanatok alatt képes lehet a pontlista élére kerülni, ha ilyen gépbe ül. Érdemes említést tenni a két bivalyerős szupertankról és az FPS nézetből irányítható V-2-es rakétáról is, de az igazi csemegét az amerikaiak C-47-es szállítógépe jelenti, amit ha a levegőben van, mozgó spawn-pontként használhatunk, és a fedélzetéről elvégzett ejtőernyős ugrásokkal bárhol ott teremhetünk a pályán. Viszont ennek a dolognak is megvan a maga kis szépséghibája, ugyanis ellenségeink számára zsíros célpontot jelent egy ilyen gép (öt fő plusz a pilóta = hat pont!), ezért folyamatosan mindenki annak elpusztításán ügyködik. Ugyancsak gondot okoz, hogy nem szavazhatunk feltétlen bizalmat a pilótának, hiszen előfordulhat, hogy fogja magát, s kiugrik a gépből – amely így pillanatok alatt megkezdi mélyrepülését. Azok, akik már játszottak a Desert Combat nevű ingyenesen letölthető moddal, talán már tudják, miről is beszélünk, no meg persze a kiegészítő hallatán is csak legyintenek az újdonságok tárházára – ugyanis a sugárhajtóművek és a csapatszállító repülőgép már jó ideje megtalálható ott is.

Az új járművek mellé jutott pár új fegyver is, amelyek közül kettő különlegesebbet emelnénk ki. Az első nem is annyira fegyver, mint inkább jármű, méghozzá egy hátunkra erősíthető jetpack – amivel bármikor a levegőbe emelkedhetünk. Ehhez a különlegességhez csak néhány pályán juthatunk hozzá, általában a pálya fontosabb részein hevernek szanaszét. A felvételükhöz csupán a G billentyű megnyomására lesz szükség – ami által lecseréljük a jelenlegi felszerelésünket valamilyen német alapfelszerelésre. Az irányítást könnyen el lehet sajátítani: a szóköz billentyű gyakori nyomogatásával adagolhatjuk a gázt, és csupán azt kell szem előtt tartani, hogy földet érés előtt nehogy túlmelegedjen a szerkezet. A másik új fegyver a brit és a német kommandósok által birtokolt dobókés, amit ha pontosan hajítunk el, azonnal végezhet bárkivel.

Ami a csövön kifér! Na de ekkora csövön?!



Páncélökölbe szorított kézzel támadunk

Ez a Lopakodó egy korai prototípusa lenne?

Ezzel a járgánnyal beneveznénk a Moto GP-re is... a szó szoros értelmében nem lenne ellenfelünk

Mindjárt elpuskázom a küldetést

Ellenséges területen. Új fegyverek és járművek mellé természetesen új pályák is járnak, melyekből most nyolc fantasztikus térkép került a korongra. Ezek közül hat különleges képességgel ruházza fel a játékot, ugyanis a kiegészítő érkeztével megjelent egy vadonatúj játékmód is, ami válasz lehet az Enemy Territoryban és RtCW-ben látott küldetés-szerű játékmódra.

Az Objective elnevezésű játékokban különböző feladatokat kell teljesítenie a szembenálló feleknek. A legtöbb esetben egy, esetleg több megjelölt célpont elpusztítása, illetve a másik oldalról ennek megakadályozása a feladat. Ezeket a helyeket színes körrel jelöli a program, aholis nemcsak a célpont helyzetét, hanem életerejét is megfigyelhetjük. A Kbely Airfield nevű pályán például a németek titkos fegyverének (két UFO-szerű lebegő jármű) megsemmisítése a szövetségesek feladata, amiket jól védhető hangárokban tárolnak. Ahhoz, hogy a szövetségesek sikerrel járjanak, összehangolt munkára van szükség. Nem árt, ha legalább három mérnök azon ügyködik, hogy a célpontot aláaknázza, miközben a lehető legtöbben próbálják megvédeni őket. Sajnos mi azt vettük észre, hogy – reményeink szerint az újdonság varázsa miatt – egyelőre a támadó fél képtelen győzni. Ez persze lehet, hogy azért van így, mert a védekezők gyorsabban javítanak, mint ahogyan a támadók pusztítanak, de valószínűleg inkább annak az eredménye, hogy a BF társadalomból még mindig hiányzik az Enemy Territoryban oly közkedvelt csapatokon belüli összetartó erő. Mindenki megy a saját feje után, s kusza kavalkád az egész játék – sokan azt sem tudják, mi kell a győzelemhez.

Mindezek ellenére a SWoWWII (ez aztán a rövidítés!) mindent megtesz azért, hogy a hiányosságokat pótolja, a hibákat kijavítsa, és mindemellett újdonságokkal halmozza el az eredeti részt. Apró hibái felett mindenkinek kéretik elnézni (ilyen pl. a buta AI), hiszen így is többet kaptunk, mint amire számítottunk, és reméljük, hogy az új játékmódhoz is hamar hozzászokik mindenki. Ahogyan az idő telt, a készítők szépen újramodellezték az alapjátékban található legtöbb fegyvert és járművet, s immáron nem csak érezhető, de látható jelei is vannak a fejlődésnek.

A Secret Weapons bőven megéri a pénzét, és ha Battlefield: Vietnam megjelenéséig nem érkezik újabb kiegészítő lemez a sorba, akkor igazándiból még rókabőr-nyúzásról sem beszélhetünk.

T28/T95 SZUPER NEHÉZTANK VS. STURMTIGER

A T28/T95-es harckocsi az amerikaiak válasza volt az európai nehéztankokra. Elsődlegesen Németországban, a Szigfrid-vonal áttörésekor akarták bevetni őket, de a késői gyártás miatt (1945 tavasza) már nem volt rájuk szükség. Homlokpáncélzata roppant vastag volt, még a rettegett Tigris 88-as lövegének is ellenállt. Habár a legmagasabb súlycsoportba, a nehéztankok közé soroljuk, 95 tonnás tömegével alaposan lemarad a rekordtartóktól – de ettől függetlenül tekintélyt parancsoló monstrum a játéktéren is. Mivel mindössze két darab készült belőle, és azokat is csak 1946 végére sikerült befejezni, harci környezetben sohasem tették őket próbára.

Hihetetlen tény, de nem óriási tekegolyó-adagolóról, hanem valóban létező harckocsiról van szó, amelyből közel egy tucat gördült ki a német gyárakból. A tank alapját leselejtezett Tigrisekből rakták össze, hatalmas kaliberű ágyúcsövét pedig előzőleg hajókon használták. Az első prototípus 1942-ben készült, de 1944-ig nem vett részt ütközetben. Szemtanúk elmondása szerint egy ilyen szörnyeteg egyetlen lövésével három Shermant tett harcképtelenné. Sajnos nehézkes kezelhetősége (minden malacot daruval kellett a csőbe emelni!), lomhasága és fogyasztása (450 liter/100km) miatt hamar leselejtezésre kerültek, de két-három példány megmaradt belőlük, melyek ma is megtekinthető állapotban várják a múzeumlátogatókat.

Chris

85%

grafika 23/25
zene/hang 13/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 12/15
összhatás 5/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás **[demo]**

PRO: Sok érdekes újdonság, Mozgó spawn-pont, Új játékmód
KONTRA: A szervereken sajnos csak kevesen játszanak csapatban

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128 MB RAM, 1.5GB HDD, Battlefield 1942

ARENA
Battlefield 1942: Road to Rome 87%
Medal of Honor: Spearhead............85%
Wolfenstein Enemy Territory............85%

IN MEMORIAM

Fejlesztő: Lexis Numerique **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.inmemoriam-thegame.com

Titokzatos sorozatgyilkos tartja rettegésben a várost, a misztikus tettes a bolondját járatja a tehetetlen rendőrséggel. Új, ambiciózus nyomozó kerül az ügyre, akivel az őrült gyilkos halálos macska-egér játékba kezd… na ennél elkoptatottabb, lerágottabb film-alapötletet aligha juthat forgatókönyvíró eszébe, mindenki idézze csak maga elé az elmúlt évek hollywoodi krimi-thriller termését. Játék-téren azonban az ötlet még szinte teljesen kiaknázatlan: lássuk, mire ment vele az ismeretlen (eddig jobbára gyerekeknek szánt szórakoztató programokkal foglalkozó) francia fejlesztőcsapat!

Corpus Spiritus Anima. A finom hangulatkeltés már a vásárláskor (!) elkezdődik: a játék doboza ugyanis egy postai csomagot imitál, amit a játékos az SKL Agency nevű médiacégtől kap. Egy újságírójuknak, bizonyos Jack Lorskinak, és barátnőjének Karen Gijmannek, nyoma veszett, miközben egy misztikus gyilkosságsorozat ügyében nyomoztak. Eltűnésük után nem sokkal az SKL egy CD lemezt kapott egy magát Főnixnek nevező illetőtől: minden jel arra mutat, hogy a Főnix a gyilkosságok elkövetője, és ő rabolta el (ölte meg?) Jackéket is. A CD tartalmának dekódolása, és a gyilkos leleplezése lesz az önjelölt nyomozó, azaz a játékos feladata, akivel a Főnix hamarosan kapcsolatba is lép, különféle próbatételek elé állítja, és ha a nyomozó sikerrel veszi az akadályokat, újabb és újabb infómorzsákat ejt el Jackről és Karenről.

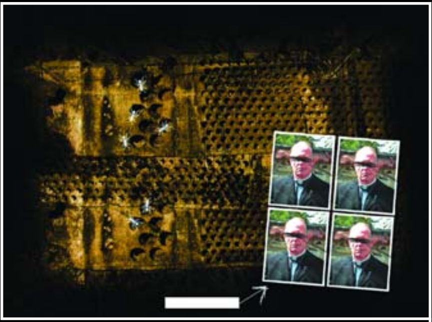
Az igazán nagy ötlet a játékban az, hogy a web és az e-mailes kommunikáció használatával tökéletesre csiszolja a valóság illúzióját. Különféle segítőtársak jelentkeznek be időnként a játék regisztrációjánál megadott e-mail címünkre: a kriminálpszichológus David a Főnix személyiségrajzának újabb verzióit küldözgeti, Géry, a hacker különféle kódfejtő programokat küldözget, Julie, az ügybuzgó gyakornoklány pedig az ügyben felmerülő történelmi neveknek, eseményeknek és idegen kifejezéseknek néz utána, néha az SKL küld a nyomozást segítő anyagokat – egész jó csapatot alkotunk! Egyszer még maga a Főnix is küld egy figyelmeztető „Figyellek. A közeledben vagyok. Még találkozunk." Mailt – a hangulatkeltés igazán profi! A játék kedvéért egy rakás weboldalt is elkészítettek a fejlesztők, ahol a játék rejtvényeihez találhatunk segítő tippeket, sőt, vannak olyan feladatok, amit kizárólag a web böngészésével oldhatunk meg.

Sol Invictus. A nagyon ígéretes és sokat sejtető körítés után jöjjön a feketeleves: maga a játék. Gondolom mindenki fejtett már Füles-rejtvényeket, illetve múlatta már az időt a neten apró flashes ügyességi játékokkal. Na, nekik semmi újat nem fognak nyújtani az In Memoriam „küldetései": puzzle-kirakosgatás, logikai feladványok, egyszerű ügyességi feladatok; még Pac-Man és Invaders is szerepel a program repertoárjában, ami azért kissé gyermeteg ízt kölcsönöz a véresen komoly játéknak. Néha nem is maga a játék az igazi kihívás, hanem azt kitalálni hogy mi a feladat, ugyanis a Főnix imád rébuszokban beszélni. Például adott három fénykép, és egy mező, ahová egy jelszót kellene beírni. Az ember rakosgatja a képeket, próbálja egymáshoz illeszteni, egymásra pakolni őket, semmi. Próbál a kollégák e-mailjeiből valami segítséget kicsikarni, semmi. Nézelődik a neten, próbál a képek tartalmából kiindulni, semmi. Végül rájön (ha rájön…), hogy ha a megfog egy képet, és gyorsan ide-oda rángatja, akkor az, mint egy kaparós sorsjegynél, „ledörzsöli" az alatta levő hátteret, és ott lassan láthatóvá válik az áhított jelszó… köszönjük szépen. Ilyen, hol idegesítően nehéz, hol meghökkentően primitív, hol teljesen érthetetlen feladványokból kell legyűrnünk vagy ötvenet hogy eljussunk a játék – egyáltalán nem megnyugtató – végkifejletéig.

Ha megoldottunk egy feladatot, a Főnix általában megjutalmaz egy kis információval, ezek általában Jack és Karen video-naplójának részletei, amiből szépen kikerekedik a nyomozásuk története, és egyre többet tudunk meg magáról a Főnixről és a gyilkosságsorozat hátteréről is. A sztori, ahogy egy misztikus thrillertől el is várja az ember, szokványosan indul (egy turista véletlenül lefilmezi, ahogy a

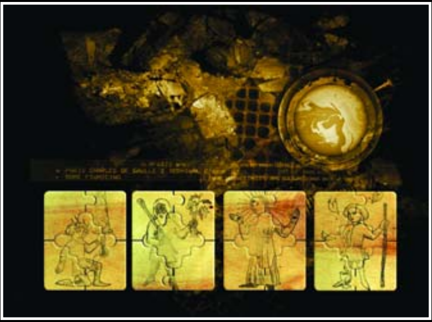
Micike, diktálok: "Titokzatos sorozatgyilkos…"

Ezt talán nem lesz olyan nehéz összerakni…



A feladat: kitalálni, mi a feladat

Egy kis Milos Forman-feldolgozás horror-stílusban: Tűz van, babám!



Vigyázz Jack, ott a gyilkos mögötted!!!

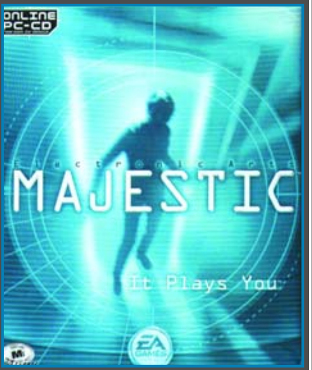
tengerparton lelőnek egy embert), majd egyre meredekebb fordulatokat vesz. Különféle szekták kerülnek be a képbe, aztán Hermész Trimegisztosz (az ezoterikus irodalom szerint az alkímia atyja, a bölcsek kövének megalkotója, mások szerint démonidéző, illetve Thot egyiptomi isten egyenesági leszármazottja), a négyszáz éve az inkvizíció által megégetett, és most feltámadni vágyó bosszúszomjas Giordano Bruno; az ember nem győz csuklani a vad elméletek hallattán. Anélkül, hogy lelőném a sztori poénjait, azt kell mondjam, a történet végig érdekfeszítő marad, kellő mennyiségű misztikus köddel tálalva, sőt ez utóbbiból általábann több is van, mint amennyi kéne, a játékosnak zúg a feje az ősi egyiptomi, latin és görög szövegektől, a játék már-már szadista módon nem ad semmi fogódzkodót, ráadásul a Főnix előszeretettel gúnyolódik is ezen. A játék mindent a hangulatnak, az atmoszférának vet alá – sajnos a játszhatóságot is.

Dominus Natus. Az In Memoriam kivitelezése roppant vegyes képet mutat: egyrészről a hangulatkeltést célzó kis filmecskék hátborzongatóan jók, a Kör című film „halálos videojához” hasonlíthatóan felkavaróak és betegesek. Ugyanez mondható el az általános látványvilágról és hangulatról. Mindenhol bizarr, misztikus, és szürreális képek, szimbólumok, a hozzá illő idegborzoló zenével: ez több, mint elegendő a príma kis rettegős horror-hangulat szinten tartásához. Jack amatőr videofilmjei valóban amatőrök... de ez itt csak növeli a hitelességet, így a játék hangulatát is (sőt, néha a Jackékat figyelő Főnix felvételeibe is belenézhetünk). De sajnos ott figyelnek az érme másik oldalán a játékos elé állított mini-játékok... amelyek sajnos nem csak tartalmukban, de kivitelezésükben is erősen az új generációs mobiltelefonokba épített, vagy szórakoztató weboldalakat színesítő flash-játékokat idézik.

Végül is akkor jó játék ez az In Memoriam, vagy sem? Egyrészt jó, mert merőben szokatlan és egyéni (ami manapság, a futószalagon gyártott klónok korában nagy szó!), remek hangulata van, rejtélyesebb, mint a Twin Peaks, misztikusabb, mint a Hetedik és betegebb, mint a Kör, és az e-mailes-webes kavarás miatt az ember totálisan beleéli magát a szerepébe. Csak azok a minijátékok... csak azokat tudnám feledni... Amikor a tíz éves (!) és egyébként meglepően hasonló stílusú 7th Guest minijátékai fényévekkel verik az In Memoriam feladványait, mind kivitelezésben, mind szellemességben, a kritikus értetlenül tárja szét a karjait, a játékos meg alkalmasint ugyanilyen értetlenül hagyja abba a játékot egyszer s mindenkorra. Ha ehhez hozzávesszük még, hogy a játékhoz elengedhetetlen az állandó Internet-kapcsolat, a sztori megértéséhez pedig legalább erős közepes angol nyelvtudás, könnyen megjósolható, hogy bármekkora unikum is a játék, kis hazánkban biztosan nem lesz nagy sikere. Kár érte, nagyon jól indult!

MAJESTIC

Az In Memoriam nem az első próbálkozás a játékok és a valóság illúziója közti határ eltörlésére. Két éve az Electronic Arts már megpróbálkozott egy több médiát összefogó játékkal. A Majestic-ben az X-Akták stílusú összeesküvés-elmélet után nyomozó játékos már-már a Játsz/Ma című Michael Douglas-filmben érezhette magát, sosem tudhatta, hogy ha kap egy e-mailt, faxot, SMS-t, vagy megcsörren a telefonja, az a játék, vagy a való élet része-e. A képet a játék miatt alapított fantomcégek, postafiókok, weboldalak, netes rádió és tévéadások valamint a telefonvonalak és webkamerás konferenciabeszélgetések túloldalán tucatnyi profi színész egészítette ki. A sajtó Paranoia Online-ként becézte a játékot, és az EverQuest következő generációjaként ünnepelte. A grandiózus project végül a szerencsétlen időzítés miatt halt el, még mielőtt Amerikán kívül is elindulhatott volna: az indulás után alig egy hónappal a szeptember 11-ei terrortámadás, illetve az azt követő pánikhangulat érthető módon elvette a játékosok kedvét a nagy paranoia-showtól. Az októberi újraindulás után egy EA-átszervezés (250 munkahelyet szüntettek meg a veszteséges online részlegnél) érintette érzékenyen a játékot, majd karácsonykor újabb kényszerszünet.
A Majestic-et, amire talán ma még nem érett a közönség, végül 2002 áprilisában zárták be véglegesen.



Hancu

73%

grafika 17/25
zene/hang 11/15
játékélmény 31/40
kategórián belül 11/15
összhatás 3/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: Egyéni szürreális hangulat, az Internet és a játék összefonódása nagyon ügyes megoldás

KONTRA: A mini-játékok néha unalmasak, néha primitívek, és az egész misztikum kicsit el lett túlozva, a játékos sokszor az égvilágon semmit nem ért

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 333, 64 MB RAM,700MB HDD

ARENA
Of Light and Darkness 69%
The 7th Guest 90%
Majestic 74%

LÁNGLOVAGOK

Fejlesztő: Monte Cristo **Kiadó:** Monte Cristo **Web:** www.montecristogames.com

Aki gyermekként sokat ábrándozott arról, hogy a versbéli kis Balázshoz hasonlóan tűzoltó lesz, az bizonyára örömmel fogadja ezt a magyar változatban megjelent játékot, amelynek köszönhetően az egyik legönfeláldozóbb és legbátrabb, valamint két év óta az erkölcsileg egyik legmegbecsültebb szakmába nyerhetünk betekintést.

Nem mind budget, ami nem fénylik. A legtöbben valószínűleg csak legyintenek, ha a Vészhelyzet duó nyomdokain járó Lánglovagokat először pillantják meg az üzletekben: a korábbról felbukkanó egyszerűség és az elmaradt grafika emléke, valamint a 6990 Ft-os ár is leginkább a budget kategóriába prognosztizálja a terméket – egészen addig, míg le nem ültök játszani vele egy kicsit. Ekkor azonban egy roppant hangulatos, a szimulációs elemeket meglehetősen valós alapokon megvalósító játék képe fog kibontakozni, amelynek legfőbb előnye, hogy képes játszatni magát – csak még egy küldetést megnézek-szindróma – és egy szempillantás alatt megváltoztatja a róla kialakult előítéleteket.

Mindig ellenőrizd az ajtót! A programban a 615-ös Tűzoltó Bázis hőseinek sorsát kell terelgetnünk egy korrekt megjelenítéssel rendelkező, teljesen 3D-s környezetben. Bár a járművek mozgásának nem sok köze lesz a valósághoz, a lényeget – a tűzet és annak hatásait – szerencsére tökéletesen sikerült leképezni mind vizuális szempontból (hömpölygő lángfolyosók, robbanások, stb.), mind hanghatások tekintetében (tűzropogás, a belobbanásnál jelentkező jellegzetes szívóhang, stb.). Mindezt olyan hasznos ötletek egészítik ki, mint a tűz terjedésénél a szél irányának és erejének figyelembevétele, a kimerülő oltóanyag és annak pótlása, az említett backdraft (belobbanás a füsttel telített, nagy hőfokú szobáknál), vagy a környezet kihasználása a tűz továbbterjedésének megakadályozására (pl. tűzzáró ajtók becsukásával, gáz- és elektromos ellátás leállításával, tűzoltó berendezés beindításával, stb.).

Zárd el a csapokat! A tetszőlegesen forgatható / zoomolható játéktéren bármit könnyűszerrel megtalálhatunk (mindezt nagyon egyszerűen, az egérgörgőről vezérelve), ami az idő megállításának lehetőségével kiegészítve segít az alaposan átgondolt és megfontolt döntések meghozatalában. A képernyő alsó részén látható ikonok mutatják tűzoltóink állapotát: a fejük mellett megjelenő kérdőjel mutatja, ha épp semmi feladatot nem adtunk számukra, a háttérben megjelenő tűz azt jelzi, hogy emberünket nem ártana arrébb mozgatni, mivel jelenleg nem (csak) a munka ég a keze alatt. Itt jelenik meg egy ikon, ha tűzoltónk egy civilt ment ki éppen (ilyenkor amennyiben az áldozat nincs magánál, emberünk viszi ki, ha viszont tud járni, akkor csak ki kell kísérnünk a mentőhöz – egyszerre akár többeket is). A fejük alatti két csík pedig oxigén- és oltóanyag-tartalékaik mennyiségét jelzik. Bizonyos feladatokra speciálisan képzett tűzoltókra van szükség: ilyen például a kiszabadításokra szakosodott specialista, vagy a tömlők kezelésére alkalmas technikus. Embereinket a „nagy stratégiai" játékok mintájára csoportokba rendezhetjük, ezzel is növelve a hatékonyságukat. Általában célszerű hármasával, de minimum párban küldeni őket, sokkal gyorsabban tudják így lokalizálni és felszámolni a tüzeket.

Égető szükség van itt a tűzoltókra

Ég a kezünk alatt a munka - szó szerint

Szent Flórián rövid életű hősei. Talán a legnagyobb probléma, hogy a játékban mindösszesen 10 küldetést találunk, ami valljuk be nem valami sok (ráadásul ebbe már az oktatópálya is beletartozik). Mentségül szolgál, hogy ezek legalább kellően hosszú és változatos tálalásban kerülnek elénk: a csőd szélén álló raktár felgyújtásánál a tűzoltás mellett a nyombiztosítás is feladatunk lesz, a rakétával megnyitott bank kirablásakor kitört tűz megfékezése mellett a tűzoltóknak álcázott bankrablók is nehezítik dolgunkat, a popsztár kimentésekor annak hangfelvételeit és sportautó-kollekcióját is biztonságba kell helyeznünk, és a kirgiz követségen a műtárgyakat is nekünk kell kicipelnünk. Ezen kívül még benzinkúttűz, tartályvonat-baleset, viharkár, erdőtűz és nukleáris erőmű-incidens teszi próbára csapatunk képességeit és szerencséjét.

A játék értékét nagyban növeli a jó minőségű magyarítás, nagyban rontja viszont az a hihetetlen türelemjáték, mellyel telepítés néven tesz próbára minket. Ebben az egyben mindenképpen rekordtartó a Lánglovagok: a telepítés 33 perce alatt (52xCD meghajtó esetén) 1 GB adatot másolt fel, nem kevesebb mint 27818 file-ban, 244 könyvtárban. Vigasztaljon mindenkit, hogy megéri kivárni.

JuliuS

79%

grafika	21/25
zene/hang	11/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: Változatos feladatok, valóságos tűzmodell

KONTRA: Botrányosan hosszú telepítés, rövid játékmenet

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 500 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD, D3D

ARENA

Vészhelyzet 50%

Vészhelyzet 2 ....65%

1943. Február 14.
Minden halálos tank mögött egy újabb halálos tank.

Német páncélos hadosztályok őrzik Európa kapuit, ellenőrzésük alatt tartva Észak-Afrika kikötőit, véresen visszaverve minden Szövetséges előrenyomulást. Győzd le félelmeid, szabadítsd fel Észak-Afrikát és küzdj, hogy a történelem megismételhesse önmagát.

11 szóló küldetés, amely eldönti majd Európa sorsát. Rendelj el tüzérségi csapást. Használj járműveket, például az M4 Sherman tankot. Új katona modellek, felületek és hangok, köztük amerikai, brit és olasz erők. Többjátékos összecsapások: Tug-of-War (Kötélhúzás) és Objective (Célfeladat) mód. A legyőzött játékosok hadifoglyok lesznek az új Kiszabadítás (Liberation) módban.

PC CD-ROM   POWERED BY: gamespy

Medal of Honor Allied Assault™ Breakthrough.*
Ez nem játék, katona!

Challenge Everything™
mohaa.ea.com

*A játékhoz a Medal of Honor Allied Assault™ vagy a Medal of Honor Allied Assault™ Deluxe Edition szükséges.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor Allied Assault, EA GAMES, the EA GAMES logo,You Don't Play, You Volunteer and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

NORTHLAND

Fejlesztő: Funatics **Kiadó:** GMX Media **Web:** northland.funatics.de

Néha csupán egyetlen hajszál választja el a középszerűt a zseniálistól, és néha még az sem, sőt van úgy, hogy Dávid kiüti Góliátot, de utóbbinak jobb a marketingje, és Dávidot könyvelik el vesztesként. Hasonló a történt a Cultures esetében; amikor a Settlers IV előtt a semmiből feltűnt Bjarni, az ifjú viking, aki jött, látott, ám mégse győzött, mert a karácsonyi áradat elsöpörte. Rosszkor volt rossz helyen - mondhatnánk, ezzel megbélyegezte a második részt is, ami szintén a humánerőforrás-menedzsment klasszikusa lehetne. Persze a Cultures-sorozat sem makulátlan, hisz rokonságát a Settlers-szel tagadni sem lehetne, gyakorlatilag olyanok, mint két tojás – csupán a Funatics tojta a "kakukkosabbat".

Feltöretlen tojásokból nem süthetünk rántottát. Furcsa módon tehát a koppintás volt a nyerő, hisz a (Settlers-ért amúgy rajongó) fejlesztők szerepjáték-elemeket hordozó háttérrel tápolták fel az ezredforduló karácsonyán induló alkotást. A rendezett fejlődési struktúra és a szociális viszonyokra épülő társadalom-makett pedig jobban karcolgatta a humán mélységeket, mint a Bluebyte vikingjeié. A Northland persze ezek után feltétlen bizalmunkat élvezhetné, ha a németek egy jól bevált trükkel nem a Cultures 2 kiegészítő lemezéből pakolták volna össze a harmadik részt. Bizony, a látvány jottányit sem változott, a kezelőfelület úgyszintén a régi, ha az új környezet (új történet - új pályák) fel nem tűnne, gyanakodnék, hogy a kiadó a korongon egyszerűen csak áthúzta a kettest... A kvázi-3D-s pixelrengeteg, amit tavaly a Settlersékkel egyenrangúnak találtunk, most, hogy az idő vasfoga már megcsócsálta, csak erős közepes szintet üt meg – hozzáteszem, hogy az izometrikus korszak végén járunk, tehát itt már nemigen van hova felfejlődni. Diplomatikusan egy "aranyos" jelzővel illethetnénk a vizuális ingereket, vikingjeink mindennapi munkája ugyanis tisztességes kidolgozást kapott (a harc már kevésbé üdvözítő). Alkalmi vesszőparipánkkal szemben (Settlers) itt a hegyek oldalain tisztán látszanak a lelőhelyek, a fák sűrűjében pedig legalább annyi vadállat akar megenni, mint amennyire a mi fogunk fáj.

Bjarni már nem álmodik. A Cultures-sorozat egy ifjú pásztorfiú saga-ja, aki a széttört Nap darabjait kergetve eljutott Amerikába, megküzdött az Újvilággal, aztán a régivel, és ünnepelt hőssé nőtte ki magát. Nos, a második rész óta zsebpiszok méretű vikingünk nem álmodott semmi újat, talán egyesek emlékeznek rá, hogy akkor épp a világot elnyelni készülő sárkánykígyó jelent meg Bjarninak, és három hős, akikkel az ébredést követő hosszas kalandozás után élesben is lejátszotta Asgard kapujánál a szokásos találkozót. Miután a világrengető ünneplés sörkészletei megcsappantak, Sigurd Frankhon felé vette az irányt, Bjarni és Cyra pedig Bizáncba indult, hogy összeházasodjanak, boldogan éljenek, míg meg nem halnak. Ám a hős szaracén, Hatchie, aki szintén megcélozta az otthon melegét, Arábiában talán túl forrónak is találta a fogadtatást. Apja birodalma szétdúlva, kígyószerű lények garázdálkodnak, káosz és zűrzavar, így üzenetet küld hőseinknek: "Arábiában szörnyen (!) rossz a helyzet. Stop. A helyzet forró, Vikingeket hozzatok. Stop."

Lassan járj, tovább élsz. A gazdasági szimulátorba oltott birodalomépítgetés nem a gyors numerák műfaja, hosszú órákig tartó keserédes gyötrelem, harc a "kívánság-szörnyetegekkel". S amíg sikerül összetákolni az infrastruktúrát, megteremteni a jólét és vele a hódítás alapjait, ráadásul mindenféle dolog is történik, hiszen a Cultures a közbenső idők kitöltésében mindig is élen

A grafikusok itt mecsettel dolgoztak

Ó, nem kellett volna szobrot állítani nekem...

Móra után szabadon: Arab ember fiai

járt. Ha lankadna a lelkesedés, feltűnik egy közeli település az éhhalál szélén, vagy egy vén csont, aki legendás aranybányákról regél, netán Arábia megmentőiként pár hüllő kibelezését követelik a házigazdák - és még számtalan ehhez hasonló apró küldetés színesíti Bjarni hordájának életét. Az unalom szót egyébként végleg száműzzük a szótárból mihelyst a populáció látszólag csekély gyarapodása beindul, ugyanis minden viking dolgozó egyedi fejlődési utat jár be, különleges igényekkel, úgymint szociális jólét – sör, pihenés, kaja, fedél a feje fölé - továbbá társasági igény, azaz intim együttlét az asszonnyal, dumcsi a szomszéddal. A hatékonyabb munkához jobb és újabb eszközökre van szüksége - cipőre, ruhára, fa és fémszerszámokra, ha pedig utoléri a sorozás, páncélok, fegyverek és csodaszerek különösen nagy választékából csemegézhet.

A munka frontjának hősei. Egy kicsit ismerkedjünk a falusi élet mindennapjaival! Vegyük górcső alá egy átlagos család frissen felhasználható sarját: itt van mindjárt Ingrid, aki miután elérte a tízéves kort, máris készen áll az anyai örömökre. Vén pederasztiák csoportos zaklatását kizárandó, férj-feleség viszony létesíthető csak. Az otthontalan favágó, Björn könnyűszerrel csavarta el a fejét, rövid csacsogás után elcsattant az első csók, és közös életüket megalapozandó mintegy isteni sugallatra beköltöztek az erdőhöz közel álló kunyhóba. A modern génsebészetre csapást mérendő, az asszony megkapta az ukázt, hogy a közösségnek fiúgyermekre van szüksége, így a mézesheteket ennek szellemében zavarta le az ifjú pár. Apró szívecskék szálltak fel a kunyhóból, tombolt a szerelem és hamarosan megérkezett a gólya

Thor-naóra Northland módra

odapottyantván a megfelelő nemű utánpótlást, ki a nagy hős Bjarni után a Bjarnabás nevet kapta. Újabb tíz esztendő suhant el villámszárnyakon, a kis gügyögő bébiből komoly férfi lett, akit a "végzet" földművelésre szánt. A gabonatermelés nemes ágazatában Bjarnabás sorra bontakoztatta ki képességeit, majd rövid idő múltán a frissen megépült malom ügyvezető igazgatójává lépett elő.

A molnárságban, ahogy annak idején a farmon is, új ember váltotta, ahogy készen állt, hogy a tapasztalat útján kivívott pékmesteri pozíciót és vele a falu élelmezési gondját átvegye. Amikor az iskola megnyitotta kapuit, Bjarnabás lenézően legyintett: ah, az apja idejében csak favágóból lehetett ács, és ahogy a mester fejlődött, a műhely bővült, úgy tudott egyre bonyolultabb dolgokat gyártani, míg mestersége tetőpontján simán összeütött egy hajót. Ma már azonban elég, ha egyvalaki megszerezte a tudást, utána az iskolában ugyanazt pillanatok alatt megtanulják… Mindazonáltal örült, hogy őt nem "pótolta" így a gazda, és nem vitte el katonának, ugyanis azt beszélik a népek, hogy Bjarni uraság kivételével az egész sereg elpusztult a Rettegés völgyében. Még szerencse, hogy a fuvarozóból lett csavaros eszű kereskedő megegyezett a bizánciakkal. A hegyeskobakok ugyan csengő aranyért, drága portékáért mérik a zsoldost, de csak jobb a javainkat hullajtani, mint a vérünket…

Monopoly viking módra. A gazdaság minden egyes szálán végigfut a képzettségek rendje, a házasságok, otthonok kusza szövedéke az egész törzset behálózza, és miközben a nyersanyaggyűjtő, valamint termelő épületek hierarchiáját építgetjük, számos dologra kell tekintettel lenni. A legalapvetőbb, hogy a felderítő útjelző táblái nélkül az állomány nagy része eltévedt birkaként kóborol, míg utakon, cipőben, betáblázva mindenki gyorsabban mozog. A fűben pihenés és a házi szunyókálás között ég és föld a különbség, s noha a populáció női egyedei az emancipáció legalsó lépcsőjén állnak, ők gondoskodnak az etetésről, tízéves megtermékenyítési ciklusuk pedig hovatovább a gyarapodásunk kulcsa. Egyetlen farmból bontakozik ki a birodalom, és szálait csak akkor bogozhatjuk ki, ha minden egyes foglalkozást végigkísérünk az úton, nem feledve az alap-beszállítókat sem. A fa, agyag, kő, gomba és a zsákmányolt állati fehérje raktározása, valamint a későbbi matériák (arany, vasérc stb.) halmozása egyre komplikáltabb lesz, az igények felmérése, a termelés ellenőrzése állandó feladat. A harcos kaszt kialakulása elég korai, és az alapkiképzés után a felszerelésüktől függően alakítjuk a státuszukat, azonban nagy seregeket nem tudunk felállítani. Egy-egy diadal kulcsa többnyire a fegyverek minőségében és összeállításukban rejlik.

Jobb későn, mint soha?! A szaracénok földjét és a hideg északi tájakat kezelhetnénk újabb rókabőrként, de javaslom, a Northlandet az új multiplayer térképekkel, pályaszerkesztővel együtt fogjuk fel elégtételként, hiszen most talán épp a legjobb pillanatban irányult a reflektorfény egy olyan alkotásra, amelyet egy másik termék neve egykor elevenen eltemetett…

VIKINGEK

A "viking" szó pontos eredete ugyan a homályba vész, de valószínűleg a skandináv "vik", azaz öböl szócska lehet a kiindulópontja. A tülöksisakos hajósnépet úgy ismerjük, mint Nyugat-Európa rettegett portyázóit, vagy mint Izland és Grönland felfedezőit. Sőt Bjarni Herjolfssont tartják Amerika igazi felfedezőjének 986-ból (tehát a mi Bjarninknak igen jónevű felmenői vannak), bár egyes források szerint Leif Erikssoné a dicsőség. Akárhogy is: Kolumbusz visszaesett a harmadik helyre. Gyakorlatilag a fél világot bejárták pajzsokkal körberakott kecses hajóikon, eljutottak még az olyan távoli városokba is, mint Sevilla vagy Cadiz… A viking hősök sokatmondó nevei közül Széphajú Haraldénál talán csak Véresbárdú Eriké ékesszólóbb, a kedvencem mégis Ölbéli Olaf, akinek Nagy Sárkány nevű hajója a maga majd ötven méteres hosszával az ezredforduló egyik legnagyobb csodája volt. Pusztulásakor állítólag a nagy király a fogságot megelőzendő, pajzsát feje fölé emelve süllyedt a hullámokba (és nem akadt korai Baywatch-ős vizimentő, hogy kihúzza…).

Tika

73%

grafika	15/25
zene/hang	10/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: "A" menedzsment játék, tökéletes alapok, szociális "háló"

KONTRA: Kiegészítő lemez értékű, ütközetek nem a legszebbek, kezelőfelület néhol lehetne egyszerűbb

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 500, 128 RAM, 8MB videókártya

ARENA

Settlers 4 ....75%
Cultures 2: The Gates of Asgard......68%
Settlers 3 ....83%

HOMEWORLD 2

Fejlesztő: Relic Entertainment **Kiadó:** Vivendi Universal **Web:** homeworld2.sierra.com

1999-ben a Relic Entertainment csapata forradalmi tettet hajtott végre. Az akkortájt már nem első reneszánszukat élő valós idejű stratégiai játékokat új, az eddigiektől eltérő szintre emelték, és elkészítették az első teljes egészében három dimenzióban játszódó űrstrtaégiai játékot, a Homeworldöt. A program magával ragadó hangulata, zenéje és világa mind a sajtót, mind a játékosokat elvarázsolta, így nem véletlen, hogy a megjelenést követően rajongók ezrei tették fel a kérdést: Ugye lesz következő rész?
A válasz megérkezett s örömmel jelenthetjük, hogy a várakozásokkal teli éveknek vége, minden idők legjobban várt űrstratégiája megérkezett!

Tökéletesített rendszer. A Homeworld hatalmas sikere és nagysága ellenére mégis megosztotta a valós idejű stratégiák szerelmeseit. Voltak akik imádták, és akadtak, akik a nem tudták megszokni a harmadik dimenzió adta lehetőségeket és pillanatok alatt elvesztek a megszokottnál bonyolultabb irányítási rendszerben. Az igazat megvallva, mi magunk is az utóbbiak táborába tartoztunk. Ismertük és elismertük a Homeworldöt és tudtuk, hogy kivételes alkotással van dolgunk, ám a körülményes irányításnak és az átláthatatlannak tűnő űrharcnak köszönhetően hamar feladtuk a küzdelmet. Szerencsére azonban a Relic programozói tanultak az első rész hibáiból és a kezelőfelület összes baklövését kiküszöbölve első dolguk volt egy könnyen kezelhető és átlátható rendszer megalkotása. Az egységek irányítása immár a gyorsbillentyűk nélkül is könnyedén megoldható, ráadásul a programba épített pillanat állj funkció beépítésével alaposan megtervezhetjük flottáink útvonalát és átgondolhatjuk a rendelkezésünkre álló erőforrásaink felhasználási módjait. A megújult kezelőfelületnek köszönhetően tehát megszűnt az előző részre jellemző eszeveszett kapkodás és a játékosok esetleges lassú reakcióidejéből bekövetkező veszteségek. Fontos megjegyezni, hogy az első résztől eltérően a játék tökéletesen játszható a taktikai térkép használata nélkül is! Amíg a Homeworldben a játékidő közel kétharmada a térképen telt, addig a második részben szinte alig nyúltunk a stratégiai képernyőhöz.

Űrstratégia felsőfokon. A kezelőfelület tökéletesítésén felül a készítők tovább csiszolták a Homeworld legfontosabb és egyben legerősebb elemét: a harcrendszert. A tökéletes designnal megáldott bombázók, kémhajók és rombolók egymástól homlokegyenest más tulajdonságokkal lettek megáldva. Minden egyes hajó már alaphelyzetben más-más funkciókkal rendelkezik, amelyeket egy kis sratégiai érzékkel minden egyes bevetés alkalmával kiaknázhatunk. Ráadásul egységeinket az anyahajó mérnökei további plusz tulajdonságokkal vértezhetik fel, még ütőképesebbé téve azokat. A Homeworld 2-ben azonban nem működik a „sok lúd disznót győz” taktika, azaz nem lehet egyazon hajótípusból képzett hatalmas létszámú rajjal győzedelmeskedni. Minden egyes típusnak megvannak a maga gyengéi is, így a játék rákényszerít az ütőképes hadtestek megfelelő kombinációjának megtalálására. A Battlecrusierek pl. hatalmas tűzerővel bírnak, ám a lassú újratöltési időnek köszönhetően egy nagyobb Interceptor-flotta jelentős károkat okozhat a méregdrága űrhajón. Ha azonban a rombolónkat speciális védőpajzsot generáló hajókkal vesszük körül, akkor az egy helyben álló ütegek a hatósugarukat képző gömb mentén minden egyes behatolóra csapást mérnek. Mivel a Homeworld 2-ben több, mint 20 különböző továbbfejleszthető harci eszköz áll rendelkezésünkre, számtalan, a fent említetthez hasonló nyerő konfi-

Már késő a fehér zászlót keresni...

Az építés menü átlátható, és jól kezelhető

A piros-fekete metálfényezés csak optikai tuning

Bár a Haegemoniát nem érik utol, de azért nem olyan rosszak azok a robbanás-effektek

A festett háttereknek hála igen mozgalmas az űr

gurációt állíthatunk össze. A programban rejlő taktikai mélységek azonban nem merülnek ki az űrhajók megfelelő kombinációjának összeállításában, mivel a készítők új, az elődben még nem látott tulajdonságokkal vértezték fel a nagyobb egységeket. A második részben ugyanis részekre bontották a hajótestet. A külön-külön támadható elemeket tűz alá véve (szétlőhetjük a romboló hajtóművét, elpusztíthatjuk annak gyártósorát, vagy kiiktathatjuk a védelmi rendszerét) akár egy kisebb rajjal is jelentős károkat okozhatunk az ellenfél haderejében. Az így megbénított sorok közti rést megtalálva vert helyzetből is megfordíthatjuk a csatát. Új, speciális egység a Marine Frigate, ami nem az ellenfél elpusztítására, hanem annak elfoglalására specializálódott: a hajó bedokkol a kiszemelt célponthoz, tengerészgyalogosaink pedig megszállják azt, s innen a mi fennhatóságunk alatt áll. Az anyahajónk sem statikus „gyár” többé, mozogni tud és fegyverzete is van, amivel megvédi magát (persze általában régen rossz, ha erre kényszerülünk). A hajók gyártása és kezelése nem egyesével, hanem szakaszokban történik, és a formációk mellett már a viselkedésüket is beállíthatjuk (agresszív, passzív, defenzív). A termelés is jóval kézreállóbb lett, variálhatjuk a gyártósorban álló hajók prioritási sorrendjét, felfüggeszthetjük a gyártást, ha nagyon fontos lenne átállni egy másikra, majd utána folytathatjuk, ahol félbehagytuk: egyszóval minden kényelmi funkciót megkapunk, aminek csak szükségét érezzük. Látszik, hogy nem unatkoztak az elmúlt években a Relic teszterei.

A játékrendszerről összességében elmondható, hogy nem hoz olyan radikális változásokat, mint az első rész a maga idején, „csak” finomítja, és bővíti azt. Ez csalódás lehet a rajongók számára, akik négy év (de a kiegészítő Cataclysmtól számítva is három) böjt után új forradalomra számítottak – de ennél talán fontosabb, hogy azok számára is kezelhetővé, átláthatóvá, ezáltal élvezhetővé tették a játékot, akik anno kaotikus marhaságnak bélyegezték a Homeworldöt és nem mélyedtek bele.

Otthon, édes otthon. Történetünk a nagy galaktikus népvándorlás (vagyis a Homeworld első részének sztorija) után egy évszázaddal játszódik, újra feltűnik a színen a félisten Sajuuk, aki az előzményekben is kavarta a levest – illetve valaki, aki Sajuuk-Khar név alatt az entitás újabb megtestesülésének vallja magát. Pechünkre a régi-új istenség a harcias Vaygr fajból kerül ki, és a nehezen megszerzett otthon-bolygóra, Hiigarára fáj a foga. Ki is robban az intergalaktikus háború, s az elkeseredett küzdelem során újabb titkokra derül fény hőseink hányattatott múltjával, a faj eredetével, és Sajuuk valódi kilétével kapcsolatban.

A Homeworld 2-ben 15, a lehető legapróbb részletekig kidolgozott küldetésen keresztül juthatunk el a játék végkifejletéig. A bevetések lineárisan, a sztorira felfűzve követik egymást, ahogyan a küldetéseken belül is mindig előre megírt forgatókönyv szerint történnek az események.

Több, szebb, jobb. A ceruzarajzra emlékeztető renderelt videókkal elkészített átvezető filmek fantasztikus hangulatot teremtenek, amelyet a mozikat követő addiktív játékmenet és a különböző jeleneteket dinamikusan követő zene még tovább emel. A Homeworld 2-ben nincs üresjárat. A precízen scriptelt események a lehető legváratlanabb pillanatban „avatkoznak” közbe az eseményekbe, így lélegzetvételnyi szünettel sem találkozhatunk. Ráadásul a tökéletesen megkomponált küldetésekhez egyedi desiggnal megáldott látványvilágot párosítottak minek köszönhetően a Homeworld 2 csodaszép lett. A grafikus motor képes akár 100-150 hajóból álló flotta ütközetét is renderelni, s teszi ezt úgy, hogy az egy középkategóriás gépen is megfelelő sebességgel fut (mi egy Athlon 1800+, fél giga RAM, és egy GeForce 4 konfigon játszottunk, és akadozásnak, lassulásnak nyomát sem érzékeltük).

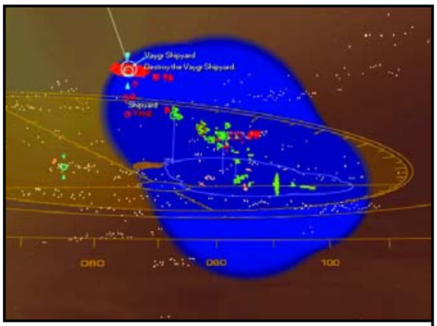
Mindez azonban nem lenne elég az üdvösséghez, hiszen a rosszul megírt mesterséges intelligencia a világ legszebb játékát is képes elrontani.
A Homeworld 2 azonban a játékélményt talán legjelentősebben befolyásoló AI kérdésében is jelesre vizsgázott. Hajóink okosan megírt rutinoknak engedelmeskedve hajtják végre parancsainkat, és az ellenfél is megfontoltan, a rendelkezésére álló állomány kombinált lehetőségeit kihasználva tervezi meg taktikáját: nem volt ritka, hogy vert helyzetből is képes volt fordítani a csata végkifejletén.

HA NEM LENNE MEG AZ ELSŐ RÉSZ...

...akkor nem tudod miből maradtál ki, de még semmi nincs veszve!

A legendás játék ugyanis nem is olyan régen szerepelt egy remek szórakoztató informatikai magazin CD-mellékletén teljes játékként: a 2003/5-ös PC Gururól van szó, limitált mennyiségben a mai napig megrendelhető a kiadónál!

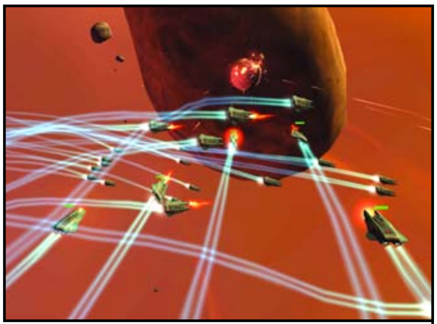
Itt az ideje rácsapni a Pause gombra, és áttekinteni a zűrzavart



A térkép. Nem kellemes, de hasznos.

A példaértékű AI mellett a sajtóanyagokban beharangozott fizika-modellezés is tökéletesre sikeredett. Az űrhajók a tömegükből, sebességükből és tehetetlenségükből adódó menettulajdonságokkal bírnak. A nagyobb rombolók lomhán, nagy ívben fordulnak, és testükről a fizika törvényszerűségeinek megfelelően pattantak le az arányosan kisebb Interceptorok, amelyek a gellert követően a kontrollt elvesztve csak később tudtak újra csatlakozni a rajhoz.

Ha már az arányoknál tartunk, mindenképpen meg kell említeni, hogy a Homeworld 2-ben majdhogynem hibátlanul eltalálták azokat. A hatalmas csatahajókhoz képest eltörpülő bombázók, és a hozzájuk hasonló kisebb vadászgépek impozáns és hiteles képet festenek, tovább erősítve ezzel a monumentális csaták atmoszféráját. Ugyanígy rengeteget emelnek a hangulaton az engine által renderelt mozik, amelyeket akár küldetések közben is bőséggel adagol a játék. Ezek a mesteri kameramozgásoknak és vágásnak köszönhetően igazi filmszerű élményt nyújtanak. A legzseniálisabb az, ahogy a renderelt átvezető animáció szinte észrevétlenül úszik át engine-moziba, majd az a játékba. A grafika másik nagy dobását a csaták hátterébe rajzolt objektumok, bolygók, aszteroidamezők, roncsok és űrszemét jelentik. Ez így leírva elég gagyinak tűnhet, de mozgás közben mégsem az, élettel tölti meg az üres űrt – nem egy überrealisztikus megoldás, de szép.



Hősiesen megtámadjuk a galaktikus krumplit

Konklúzió. Természetesen a Homeworld második részéből sem hiányozhatnak a napjaink stratégiai játékainak szerves részét képező többszereplős és skirmish játékmódok, amelyek nagyban megnövelik a program újrajátszhatósági értékét. Viszont amíg az újrajátszásig eljut az ember, alaposan meg fog izzadni, a küldetések ugyanis kőkemények, körmünk szakadtáig meg kell küzdenünk minden apró sikerért. A 15 küldetés ugyan kevésnek tűnik, de valójában egyáltalán nem az: minden bevetés több „fejezetre” oszlik. (Akár 6-8 részből is állhat egy misszió, minden alfeladat után automatikusan játékállást ment a program) Így a játék belső epizódjai meghökkentően hosszúra nyúlnak. Néha a nehézségi fok már-már a szadizmus határát súrolja, nehézségi fokozat-választás pedig nincs! Kíméletlenül használjuk ki a küldetések között továbbvihető flotta által nyújtott lehetőséget, a már megnyert csatákat se lustálkodjuk el, hanem a jövőre gondolva, gyártsunk és fejlesszünk, amennyi csak a csövön kifér!

Nem kerülhetjük el az összehasonlítást kis hazánk büszkeségével, a Haegemoniával, ami grafikailag még csak-csak felveszi a versenyt a Homeworld 2-vel (effektek tekintetében le is pipálja), de összességében tekintve, grafikai stílusban, egységességben, hangulatban már messze elmarad, játékmenetben (bár eléggé különböző a műfaj) pedig jónéhány kört is kap tőle.

Mint ahogy azt már a bevezetőben említettük, szkeptikusan kezdtünk neki a tesztnek, ám a végigjátszás után bátran kijelenthetjük, hogy a Homeworld 2 a valaha készített legjobb űrstratégia.
A fantasztikusan megkomponált, atmoszférikus zene, a páratlan design, a rettenetes mélységű stratégiai lehetőségek, a tudományos-fantasztikus filmeket megszégyenítő történet és a felhasználóbarát kezelés olyan játék képét festette, amely követendő példát állít a kategória trónkövetelői elé. Ha szereted a valós idejű stratégiai játékokat, ha imádod a kihívásokat, ha szeretsz gondolkodni és küzdelmes úton eljutni a végső győzelemig, a Homeworld 2 mindenképpen a te játékod még akkor is, ha esetleg ki nem álltad az első részt!

MAGYAR ÉGRE MAGYAR CSILLAGOT!

A Vivendi Universal magyar disztribútora igyekszik mindent megtenni a játék sikeréért, ennek legfontosabb lépése, hogy a játékot 100%-osan magyarítva adják ki itthon. Nemcsak a kézikönyv, a szövegek és a feliratok lesznek magyarul, de a teljes szinkront újra felveszik, az igényesség jegyében hivatásos színészek közreműködésével. A honosított verzió megjelenése szűk egy hónappal az angol után, október végén várható.

Sasa/Hancu

93%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás **[demo]**

PRO: Stílusos grafika, világbajnok zene, változatos küldetések, magával ragadó játékélmény
KONTRA: Néha frusztrálóan nehéz, a vártnál kevesebb újdonság, lineáris játékmenet

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 RAM, 8MB videókártya

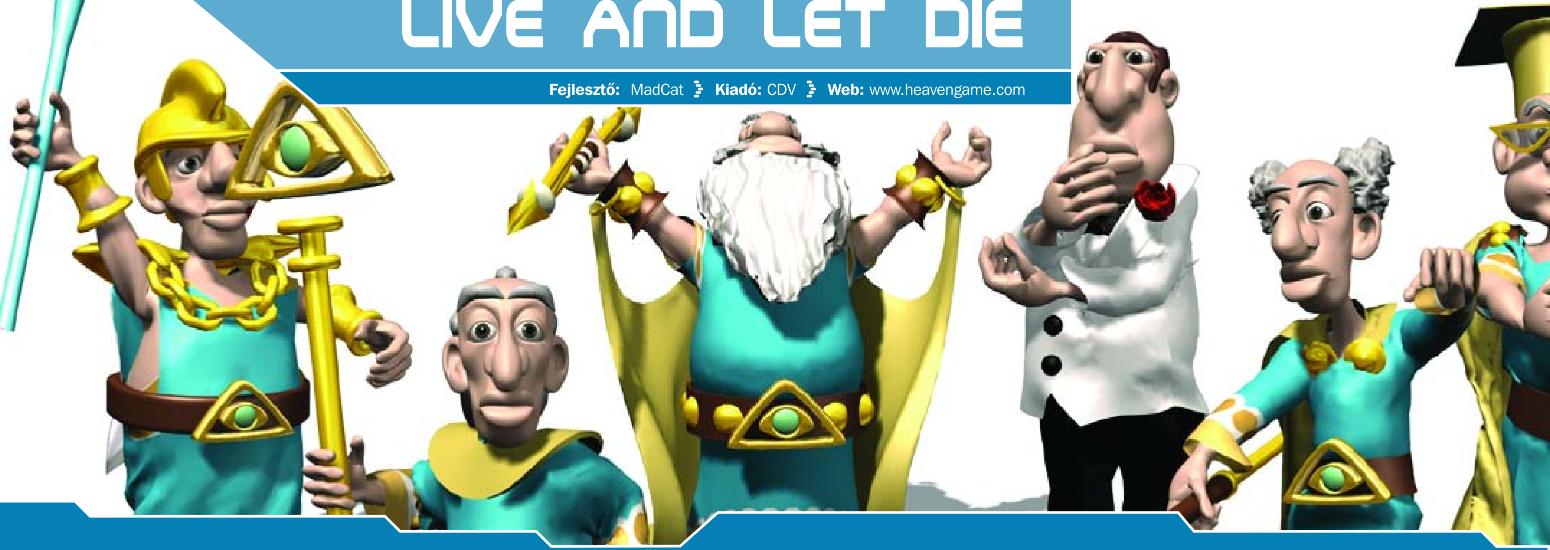
ARENA

Homeworld	93%
Haegemonia	81%
ORB	70%

EA SPORTS
It's in the Game.
KESZTYŰ RENDBEN. SISAK RENDBEN. FOGAK MÉG RENDBEN.
VÉDD MAGAD
Óvd meg góllövőidet az új harcrendszer művészi technikáival
ZÚZD A PALÁNKOT
Hívd fel a közönség figyelmét egy kis sisak-kopogtatással az üvegen, az élethű Bruise Control™ használatával
URALD A JEGET
Hajts végre saját stílusodnak megfelelő támadásokat, a világ legkitűnőbb játékosainak segítségével
TIÉD A KUPA
Építsd fel a tökéletes csapatot az éveket felölelő Dynasty Mode™-ban, majd gravíroztasd be a neved Lord Stanley kupájába
EA SPORTS
NHL 2004
12+
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
nhl2004.com
*On-line és többjátékos mód kizárólag PC-n. Internet kapcsolat szükséges. Egyes jellemzők nem az összes platformon érhetők el. Lásd a játék dobozát további részletekért.
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Bruise Control, Dynasty Mode, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "It's in the Game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are trademarks or registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2003 NHL. All Rights Reserved. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially licensed product of the NHLPA. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. ™, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

HEAVEN & HELL: LIVE AND LET DIE

Fejlesztő: MadCat **Kiadó:** CDV **Web:** www.heavengame.com



„A Republic várhatóan a Black & White sorsára fog jutni: (...) meg sem próbálja a konkurencia lemásolni, klónozni." Eme profetikus igéket Hancu keze vetette papírra legutóbb nevezett játék leírásának zárópasszusában (még ha szerénységemet is tüntette fel nb. tördelőnk a cikk alján). Bölcsen bólinthattunk rá, így is van, ezért hívjuk Molyneux bácsit félistennek. Nos, a mondás beigazolódott: senki sem lehet próféta a saját újságjában. A német MadCat ugyanis valódi szentségtörésre ragadtatta magát: a félkopasz játéktervező-zseni szinte teljes bőrkötésű életművét bedarálták egyetlen játékba, megfűszerezték a közelmúlt s távolabbi idők bevált sémáival, avagy azt is mondhatnám, a Populous – Dungen Keeper – Black & White játékok lelkét micsurini módon beletömték a Settlers – Nations – Cultures vonulat testébe, Sacrifice-kalpagot nyomtak a buksijára, Age of Mithology-batyut dobtak a hátára, aztán útnak eresztették a szentemet. Jelentem: megérkezett, épségben. Mondjunk érte egy imát.

„Mi Atyánk, Ki vagy a mennyekben" Mindazoknak, akik a fenti játékokkal kötöttek valaminemű barátságot, sok újdonságot nem fog jelenteni a játék – bár azért árnyaltabb a kép. A lényege egyszerű: van két Isten, az egyik jó, a másik gonosz, és vannak szerencsétlen földlakók, akik „ölnek, ölelnek, teszik, amit kell", nem is sejtve, hogy a két erő őket használja majd erőforrásnak örök harcához. A kedves játékos az Isten Keze maga, e szubsztanciájában ellátogathat mindenféle településekre, ahol a kiválasztottakat prófétákká nevezheti ki, azok pedig megpróbálják az ő Istenüknek megnyerni a többieket, és megmérkőzni az ellentábor hasonló beosztású kétlábújaival. Úgy nagyjából ennyi.

„Szenteltessék meg a Te neved!" Akkor árnyaljunk. Prófétából mindjárt hétféle is akad. A standard az igehirdetős, őszszakállú fajta. A települések lakosainak van egy Karmája, ez voltaképpen egy tolóka, mely a Gonosz és a Jó két véglete között harmonikázik. Első menetben azt kell elérnünk, hogy a mérleg nyelve a mi oldalunkra billenjen – ehhez mindenféle hókuszpókuszt be kell dobnunk, szivárvány-, Arkangyal- és Ördögteremtés, sáskajárás, ilyenek (sőt lehet simogatni és pofozgatni isteni kacsónkkal a népet – ugye ismerős?). Ha ez megvan, jöhet a hegyibeszéd, ha ez is sikeres, a hallgatóság magába száll, hazasomfordál, és sec perc alatt átépítik otthonaikat a mi ízlésünknek megfelelően, átöltöznek, szóval nyáj lesz belőlük. Ekkor mi is nekieshetünk a kunyhóknak, és jöhet a nagyrenoválás: Mana- és Karmaforrást faraghatunk az épületekből, előbbiek szükségessége értelemszerű – a prófétateremtéstől a Copperfield-revüig minden manába kerül. Utóbbiak hatására a falubeliek tolókája tartósan Istenünk felé billen, ennek pedig főleg akkor látjuk hasznát, ha az ellenoldal szakállasa bóklászik be a faluba téríteni – „megszállottjaink" kövekkel és rohadt gyümölccsel fogadják az aggastyánt.

„Jöjjön el a Te országod!" A hatásosabb tiltakozáshoz hadvezér-próféta képezhető, ő parancsunkra kényszersorozás-alapon félőrülten rohangál a faluban, és összefogdossa a használható embereket, akikből pikk-pakk katona válik. Van kétféle építő-próféta, egyikük döbbent tevéket terelgetve utat csinál oda is, ahová nem lehetne, a másik mindenféle lélekerősítő közintézményeket pogózik elő a semmiből, jóknak csudatornyot, gonoszoknak night clubot (na, ki járt megint jobban?). Aztán van itt egy „ellenpróféta", aki amolyan bajkeverő állítólag – az ő szerepére nem sikerült rájönnöm. Ugyanis minden „szent embernek" van egy olyan ikonja, amelyre ha ráklikkelünk, az ellenfél hasonló beosztású prófétájától elszívhatjuk annak életerejét – ha van ilyen „antink". Nekem volt, ennek ellenére ez a funkció nem vált elérhetővé. Itt passzoltam el a kérdést.

A játékban az a jó (?), hogy nem kell a meghódított falvak népszaporulatával törődnünk, nem kell ezernyi fajta épületeket felhúznunk és fejlesztenünk, nincs technológiai fa, nincsen karakterfejlődés, XP, és egyéb RPG-frázis. Annyi csak a dolgunk, hogy minél több embert betereljünk Istenünk végtelen akoljába, és az ellentábor hasonló ügyben eljáró képviselőit ilyen irányú szándékaikról lebeszéljük. Ennyi? Igen. Akkor mi az, ami leköti az embert a játék előrehaladtával? Nos... szóval... izé... hűha... Hűha bizony.

„Legyen meg a Te akaratod" Kredenc III. alaptézise következik: „Ha egy játéktervező érzi, hogy portékájának eredetisége némi kívánni-

Cartman gutaütést kapna ennyi hippi láttán...

Nem mind juhász, akinél pásztorbot van

Ezt most a Settlersből vagy a Nationsből lopták?

Ez valami MTK-edzőtábor lesz

Győzzön a jobbik! Vagy a rosszabbik...

A zoomolható 2D-s játéktér a műfaj sajátja

valót hagy maga után, a kínos szorongást humorral próbálja oldani." Ez néha sikerül, néha nem. Nagy szerencséje a H&H-nak, hogy „őrült macskáéknak" összejött a dolog – sőt, egészen zseniálisra sikeredett. Tulajdonképpen ez az, amiért a végítélet pontszáma magasabbra sikerült, mint azt a játékmenet unalmától sújtva tervezgettem. Apró, remek, előre renderelt mozik, humoros animációk, tengernyi ötlet, poénos beszólások tömege. Mindehhez járul a színes, eleven látványvilág. A játék, mint fent írtam a Settlers-vonulat testébe bújt, azaz külleme 2D-s, izometrikus, „szprájtos", annak minden ismert hátrányával (forgatás és zoom hiánya, a csata hevében összemosódó figurák és a többi) valamint előnyével (vastakarékosság) együtt. Emiatt egyszer érdemes megnézni a játékot – legjobb úgy, ha másvalaki játszik vele, így megóvod magad a rossz szájíztől is.

„Mint a mennyekben, úgy itt a földön is" Szóval akkor picit többet a hűháról meg a szájízről. A játék egyrészt roppant unalmas, másrészt teremtői mindazon hibákat elkövették, melynek elkerülésére előző számunk másik prófétája, Brian Reynolds felhívta kollégái figyelmét. Lényege tulajdonképpen semmi más, mint előteremteni a szükséges manamennyiséget, és lenyomni az ellentábort. Ez – mivel, mint fentebb írtam semmiféle fejlődési rendszer nincs a játékban –, pár kör után elveszti varázsát, hiszen prófétáid ugyanazon két eszközzel rendelkeznek ehhez, így az egész játék egyetlen klikkfesztivállá alacsonyodik, mint valami elbaltázott Diablo-klónban. A szólójáték ezt azzal próbálja ellensúlyozni, hogy a hétféle prófétát fokozatosan „vehetjük kezelésbe", így valami újdonság azért minden küldetésre jut, de ez édeskevés. És mindennek tetejébe a itt vannak a csaták, melyeket a stratégáknak ismerős „rush" kifejezéssel tudok csak minősíteni. A baj megint az, hogy a küzdelemhez semmiféle támogatást nem kapunk a játékmechanizmustól, azaz se harcrendszer, se megfelelő defenzív-offenzív eszközök, semmi. Röhej egy alapvetően harcra kihegyezett játéktól, de katonáinkat sem tudjuk irányítani! Sereget nem tudsz képezni, mert egy-egy baka ára hatványozódik, négyet még összeszedsz, az ötödik már annyiba kerül, ami a világon nincs. A kis falka birkanyájként követi a harcos prófétát, ha menet közben találkozik ellenféllel, legyen az polgári vagy katonai személy, nekiesik, ez ellen semmit nem tudsz tenni. Amint az ellenség megtámad, azonnal kiderül a játék következő hibája, ami már sejthető volt a fentiekből: a játékegyensúly teljes hiánya.

„Mindennapi kenyerünket add meg nekünk ma!" Az egyensúly alapja a kenyér, azaz a mana lenne. De nincs. Miközben te összekaparsz úgy 8000 egységet, az ellenfél kb. egymillióból gazdálkodik. Például a játékban van napszakváltás, ami jópofa. Valamint ötletes az is, hogy nappal a gonoszokat, éjjel a jókat sújtja büntetés, azaz a jó oldalon este pofátlanul többe kerül minden, mint reggel. Ám gépi ellenfeledet szemmel láthatólag ez nem zavarja. Amint hadvezérednek elfogynak az emberei, mehet toborozni, annyi „pénzért", hogy szinte reménytelen összeszedni két-három embernél többet. Eközben az ellenséges próféta nekiáll téríteni, csudahelyet felépíteni, két-három tábornokával és azok összesen 10-12 emberével támadni, és a többi. Te pedig mint a farkatlan kutya rohangálsz kétségbeesetten ide-oda, és próbálod megtámadtatni az ellenség prófétáit, ám ez szinte reménytelen. Ugyanis katonáidat nem tudod összeszedni, mert hol egy ellenségbe, hol egy falusiba botlanak bele, és elkezdik püfölni. Kész katasztrófa. És ilyenkor sétál be a faluba az ellenség James Bond prófétája (mert ilyen is van), bokornak álcázva, és a városközpont mellé telepedve szívni kezdi a manát elfele, aminek következtében pikkpakk 50 egységre zuhan ennek mennyisége, és innentől kezdve nincs tovább, mert a legkisebb megmozdulás is 100 egységbe kerül. Itt hagyod abba.

„Bocsásd meg a mi vétkeinket, Mint mi is megbocsátunk az ellenünk vétkezőknek" Én legalábbis itt hagytam volna abba, de aztán megfejtve a „campaign.dat" titkát (lásd külön), belekóstoltam a gonoszok életébe is. Még nagyobb csalódás: semmi extra. Ugyanazok a próféták, csak más a „családnevük" és a bűvészmutatványaik. Semmivel sem kapsz többet, mint a végigszenvedett pozitív küldetéssor után. Akkor meg minek? Nos, ami még pár pontot dobott az ítéletemen, az a többjátékos üzemmód megléte, hiszen a stílusban ez nem általános, és mindenképp dicsérendő. Ezt a részét nem próbáltam ki, de itt nyilván valamivel kedvezőbb a kép, hiszen valószínűleg kiegyenlített a két oldal, így valamiféle erőegyensúly kicsit helyrebillentheti a mérleget. Jópofa dolog lehet, ahogy a haverod nehezen meghódított faluját megpróbáld a magad oldalára állítani, és megtépni a prófétái ősz szakállát. Talán...

„És ne vígy minket a kísértésbe, De szabadíts meg a gonosztól" Minden tiszteletem a MadCat gárdájáé, hiszen végül is összehoztak egy játékot. A baj csak az, hogy ha ismered egy finom étel receptjét, összeszeded hozzá az alkotórészeket, bedobálod őket egy fazékba, megfőzöd, majd igényesen, gusztusosan feldíszítve tálalod, attól az még adott esetben ehetetlen lesz, elvetélt kísérlet, kulináris kudarc. Nem mondom, ki lehet csipegetni belőle ezt-azt, meg nézegetni is lehet, mert szép, de ha egyszer éhes az ember, ez édeskevés - keserű méz, rossz ízű mana. A tehetség azért érződik benne, legközelebb talán jobban sikerül - legyen ez a végszónk.

„Mert Tied az ország, a hatalom és a dicsőség! Ámen."

]{redenc

FELOLDOZÁS

A játék kezdetekor csak a jók kampánya elérhető – ám ezt igen egyszerűen meg lehet kerülni. A Run, ezen belül a Resource alkönyvtárban található „campaign.dat" tárolja ugyanis a már teljesített missziókat, egyszerű szöveges állományként, azaz például egy Notepad egítségével ki lehet egészíteni, a végignyomás utáni állapot így néz ki:

Campaign1_Level1;Campaign1_Level2;Campaign1_Level3;Campaign1_Level4;Campaign1_Level5;Campaign1_Level6;Campaign1_Level7;Campaign2_Level1;Campaign2_Level2;Campaign2_Level3;Campaign2_Level4;Campaign2_Level5;Campaign2_Level6;Campaign2_Level7

Egyébként bátrabbak megpróbálkozhatnak egyéb csalásokkal is – a Run / Maps alkönyvtárban vannak a kampányok egy-egy könyvtárban, itt a „Mission.settings" tárolja a különféle beállításokat, például a maximálisan termelhető prófétákat és ezek árát, ennek szerkesztése azonban azonnali összeomláshoz vezethet, úgyhogy csak óvatosan!

66%

grafika	20/25
zene/hang	11/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: Humoros játékmenet, kellemes grafika és hangok, élvezetes multiplayer

KONTRA: „Ezt már láttam, csak az jobb volt", kiegyensúlyozatlan, átgondolatlan

MINIMUM GÉPIGÉNY

800 MHZ CPU, 64MB RAM, 4MB VGA, 1GB HDD

ARENA

Black & White	92%
Populous	95%
Cultures	78%

ÍGY KÉSZÜLT...

MORROWIND BLOODMOON

Az év egyik legjobb szerepjátékának kulisszatitkairól – még ha „csak” egy kiegészítőről van is szó – maguk a készítők, a Bethesda Softworks játékfejlesztői mesélnek...

FARKAS AZ EMBERBEN - MARK NELSON, DESIGNER

Farkasemberek, viking népek és hóviharok – nagyjából ennyi volt a hozzánk, designerekhez érkezett “megrendelés” a Morrowind második kiegészítőjére. A vikingekre hasonlító szereplőink már amúgy is megvoltak, a havas időjárás miatt fájjon a programozók és a grafikusok feje, nekünk csak a farkasember-témára kell igazán odafigyelnünk. A probléma a következő: legyen a farkasemberrel való játék élvezetes, egyben a normáltól gyökeresen eltérő, de sem sokkal könnyebb, se nehezebb, és a játék összes küldetését meg lehessen oldani farkasemberként is. Ó, nem vészes – gondoltuk naívan, hiszen a Daggerfallban már bedobtuk a játékost a farkasember-szerepbe. Aztán hamar kiderült, hogy a Morrowind mennyire más játék, és mennyire nem működik benne a daggerfallos rendszer...

Az első, amit eldöntöttünk, az volt, hogy amíg egy NPC nem látta a játékost átváltozni, nem is feltételezi róla, hogy valójában farkasember – ez lehetőséget ad a játékosnak az igazi kétarcú szerep eljátszására: nappal hős, éjjel szörnyeteg. Ha a játékos elég óvatos, minden küldetést megoldhat ember-formában, míg éjjel farkasként terrorizálhatja a népességet.

A farkasforma roppant erős, így mindenképpen akartunk valami hátulütőt is adni neki; ergyrészt a játékegyensúly megőrzése miatt, másrészt annak kihangsúlyozására, hogy a likantrópia inkább átok, mint áldás. Először is kíméletlenül elvágtuk a farkas-formájú játékost a tárgyaitól, ez azért különösen fájdalmas, mert a Morrowind szerepjátékrendszerében a „táp” leginkább a varázstárgyakból adódik. Pluszban ehhez ott a Vérszomj... vagyis a farkasember egészsége folyamatosan csökken, ha időnként nem vacsorázik be egy-egy embert, praktikusan NPC-t. Ez kellően nehézzé teszi a farkas-lét titokban tartását. De a farkasember-szerepnek persze élvezetesnek is kell lenni, ezért olyan dolgokat kell a játékos kezébe adni, amiről normál karakterrel nem is álmodhat. A farkasember tehát veszélyesen gyors, erős, félelmetesen nagyot sebez, lát a sötétben, és hatalmasakat ugrik.

A következő fontos döntés a farkasember és a normál karatket küldetéseinek teljes szétválasztása volt. Azt találtuk ki, hogy a kétféle karakternek nagy vonalakban ugyanazt a történetet adjuk elő, csak más-más nézőpontból megközelítve az eseményeket. Na, ez volt talán a legnagyobb kihívás a Bloodmoon fejlesztése során. Először is: hogyan kapja meg a farkasember a küldetéseket, ha nem beszélhet NPC-kkel? Nem gond, erre gyorsan kitaláltuk a farkasemberek álmait. A két külön történet rengeteg plusz scriptelést igényelt, no és persze új script-eszközöket, valamint hihetetlen mennyiségű tesztelést – cserébe viszont jelentősen megemelte az újrajátszhatóságot.

És ha a nagy kérdéseket megválaszoltuk, a jelentősebb problémákat megoldottuk, jött az ezernyi apró részlet, úgy a design, mint a programozási vagy a grafikai oldalon. Hogyan tároljuk a farkasember-játékos statisztikáit, hogyan reagáljanak a különféle NPC-k a farkasember közeledtére, milyen legyen az úszó farkas animációja, egyáltalán tudjon-e úszni, és mindez hogyan befolyásolja a játékegyensúlyt...? Gondolhatjátok, rengeteg szöszmötölés volt vele, mire minden kis problémát elsimítottunk.

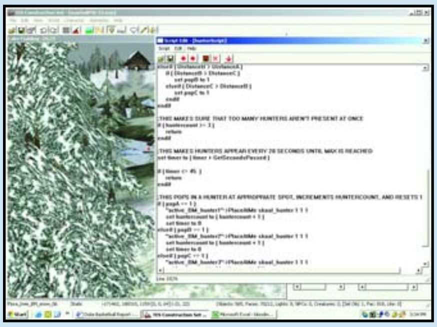
De persze a farkasember-téma csak egy része a Bloodmoonnak: ne feledjétek, hogy ott egy felfedezésre váró új nép, egy új birodalmom, új küldetések, új titkok, szörnyek és varázslatok. Kívánom, hogy legalább olyan jól szórakozzatok a játékkal, mint mi a készítése során!

A TÉRKÉPEKRŐL - TODD HOWARD, PRODUCER

Megveszel egy játékot, kinyitod a dobozt, és csak úgy ömlik ki a sok cucc belőle – hát ennél nincs jobb! Jó vaskos gépkönyv, a CD-k ropogós tokban, regisztrációs kártyák, figurák, mindenféle csecsebecsék. Imádom érezni a doboz súlyát, megrázni, és hallani, hogy rengeteg meglepetés vár rám, ha kinyitom. De a legjobb: a térképek. Ha térképet kapok egy játékhoz, elégedett, boldog vásárló vagyok, jóformán függetlenül attól, tetszik-e a játék. Az Ultima-sorozat korai évei óta a játékok mellé adott térképek a legjobb barátaim. Az eredeti Ultima szövet térképek a legjobbak, még jobban segítenek beleélni magad a játék világába.

De persze a térképek nem kizárólag RPG-khez tartozhatnak. Az egyik kedvenc, és legtöbbet használt térképemet a Red Baron mellé kaptam. Ez a játék mindent üt a “legjobb cuccok a dobozban” kategóriában! Spirál-fűzött szuper gépkönyv, színes nyomatokkal az összes repülhető gépről, és hat, igen, HAT hatalmas karton térkép a hadszínterekről. A legnehezebb fokozaton muszáj volt használni, egy pillantás a monitorra, egy a térképre, mint egy igazi első világháborús ász-pilóta.

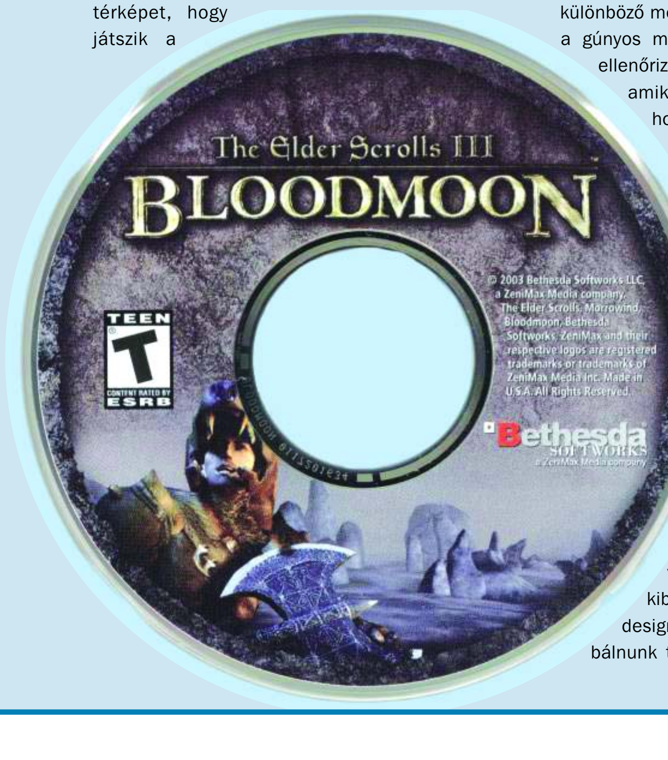
Amikor ‘98-ban a Redguardot fejlesztettük, elhatároztam, hogy ha törik, ha szakad, mi is térképet fogunk adni a játékhoz. Ki is választottuk a megfelelő papírt, jó vastag, nehéz, réginek kinéző kartont,



igazán autentikus volt. A legjobb grafikusunk megfestette a térképet, gyönyörű lett. Tűkön ülve vártuk, hogy megérkezzenek a térképek a nyomdából, és… hát ekkorát még nem csalódtam életemben. A térkép túl újnak, túl tisztának, túl sterilnek tűnt. Hát én nem elégedtem meg ezzel, fogtam egy köteggel, megégettem őket, összegyűrtem, aztán kivittem a parkolóba, és átmentem a maradékon egy párszor a kocsimmal – na MOST már teljesen hitelesnek tűntek. Amikor ezt az egészet előadtam a Bethesda-nagyfőnököknek, azt mondták: “oké, ha ez így működik, az összes térképpel csináld végig ezt, nem lesz semmi gáz, pár éve az Arenával (az első Elder Scrolls-játék) is ez történt” Mit volt mit tenni, az összes Collectors’ Edition kiadású Redguardhoz a saját kezeimmel amortizáltam a térképeket, míg eredetinek nem tűntek… A telefonos ügyfélszolgálatunk kapott is jó néhány panaszos hívást, hogy füstszagú a játék doboza, meg valahonnan hamu és pernye került a CD-kre…

Na, és végre elérkeztünk a Morrowindhez és a Bloodmoonhoz, amihez persze szintén van térkép, és – de hát remélhetőleg nektek is megvan otthon – hatalmas, gyönyörű, színes és hihetetlenül részletes. Tulajdonképpen a Bloodmoon elkészítésének egyik fő oka – részemről legalábbis – az volt, hogy újabb térképeket csinálhassunk… Ugyanis dolgozik nálunk egy fickó, aki szerintem a világ legjobb térkép-rajzolója, úgy hívják Mike Wagner. Ez a fickó nem normális. Úgy készíti a térképet, hogy játszik a játékkal, és közben lerajzol mindent, amit lát. Minden egyes fát és sziklát. Kézzel. Több ezer van belőlük, de ez Mike-ot nem zavarja, csak rajzol. Emellett ő készíti a weboldalunkat, a játékaink dobozait és a kézikönyveket. És ez még nem elég, ha kész a térkép, kicsi x-ekkel rajzolja tele: minden titkos helyszínt és érdekességet jelez rajta. Elképesztően nagy munka! Ha kész a térkép, beszkenneljük, és Mike – igen, jól tippeltek – kézzel színez ki Photoshopban minden egyes fát, sziklát és egyebet. Végül a térkép a design csapathoz kerül, akik feliratozzák. Ezt nagyon óvatosan kell végezni, nehogy véletlenül többet áruljon el a játékosoknak a kelleténél, de azért használható segítség maradjon.

Szóval ha a Bloodmoon mellé kapott térképedre nézel, jusson eszedbe egy pillanatra az az eszelős mennyiségű munka, amit belefektettünk, és küldj Mike-nak egy halk “köszi”-t, megérdemli.



A tesztelés - Alan Nanes, vezető teszter

A legtöbben azt gondolják, a teszterek élete csupa móka, és játék, csak bedobják a tesztelendő programot a gépbe, és játszanak vele napestig. Ez nagyjából igaz is, csakhogy mi nem a játékélményért játszunk, hanem a hibák kereséséért, és higygyétek el, ez közel sem akkora élvezet, mint gondolnátok. Játssz végig egy félkész, hibáktól hemzsegő Morrowind-küldetést harmincszor, harminc különböző módon, és mindjárt lefagy az arcodról az a gúnyos mosoly! Aztán még harmincszor, hogy ellenőrizd, valóban kijavították-e a hibákat, amiket találtál… Sokan gondolják azt, hogy jó teszter válna belőlük, de a valóságban ehhez nem elég ügyes, és tapasztalt játékosnak lenni. Mit szólnál mondjuk ahhoz a feladathoz, kedves Morrowind-rajongó, hogy bogarászd végig a játék összes szövegét (több száz oldalnyi!), hogy nincs-e bennük elírás, nem lóg-e ki valahol a szövegboxból és mindenhol egyezik-e a felvett beszéddel a kiírt szöveg…?

Vagy ott van például a küldetések tesztelése a maga bájos kis kihívásaival. Minden egyes küldetést le kell tesztelni, végigpróbálgatva a létező legtöbb megoldást, hogy kibukjon, nem hagytak-e „kiskapukat” a designerek a játékosoknak. Meg kell próbálnunk túljárni a játék eszén, meghülyíteni a programot – csak azért, hogy aztán befoltozhassuk ezeket a hibákat, és a játékos ne tudja ugyanezt megtenni, elrontva ezzel a saját szórakozását. És egy ilyen nyílt játékmenetű kalandnál, mint a Bloodmoon, nagyon sok hülyeséget lehet ám csinálni… például mi van, ha a játékos megöli azt az NPC-t, aki egy létfontosságú küldetést adna? Mondjuk még a küldetés előtt. Vagy közben, vagy utána. Mi van, ha bekavarodik egy olyan helyre, ahol később küldetése lenne, és teljesen felforgatja a dolgokat? Mondjuk megöli azt, aki később a küldetés célpontja lenne?

Jelenleg az xboxos Game of the Year Edition (a Morrowind + a két kiegészítő összeolvasztva) tesztelésén dolgozunk, és a legtöbb gondot a különböző alap-verziókból származó játékállások és karakterek betöltése okozza. Olyan apróságokra gondolj, hogy például végig kell próbálnunk az összes Tribunalból származó tárgyat és ruhát, hogy nem akad-e össze valamelyik a Bloodmoon karaktereivel: rendesen animál-e egy bloodmoonos karakter a Dark Brotherhood páncéljában, egy Stahlrim buzogánnyal a kezében és egy Helseth köpennyel? A három játék összeolvasztása sokszorosára emeli a variációs lehetőségeket, és a potenciális hibaforrások számát is…

Bár úgy tűnhet, a munkánk csupa játékból áll, a teszterkedést nagyon komolyan kell venni. Sokszor hozzuk a fejlesztő-társainkat szívinfarktus-közeli helyzetbe, néha vannak kisebb súrlódások is – hiszen senki se szereti, ha folyton újabb és újabb hibáit szúrjuk ki és dörgöljük az orra alá… Szerencsére a Bethesda csapata csupa profiból áll, akik ismerik és értékelik a teszter-munka nehézségét és jelentőségét. Hiszen egy grafikus, programozó vagy designer hibázhat, mindig megvan a lehetőség a javításra; de egy teszter sosem…

a Bloodmoon-csapat
Külön köszönet Pete Hines-nak!

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Vannak játékok, amelyek korszakalkotók, vannak, amelyek megelőzik a korukat, melyek egyszeriek és megismételhetetlenek, világsikerek és mérföldkövek. Mindezen kategóriák felett pedig ott trónol az Elite, ami a maga idejében az Év játéka cím mellett az Évtized, sőt az Évezred játéka díjat is rutinosan besöpörte. Olvasóink nagy része talán még nem is élt, amikor ez a 22 kbyte-nyi tömény zsenialitás megjelent – illő tehát megismerni a játék alkotóját, csaknem húsz éve igyekszik kilépni az Elite árnyékából… felemás sikerrel.

AZ ELITISTA: DAVID BRABEN

David Braben pályája a „szokásos” játékfejlesztő-recept szerint indult – annyi különbséggel, hogy a hetvenes évek végén, amikor a cambridge-i egyetemre került és elkapta a játékkészítés láza, még nem igazán léteztek profi játékfejlesztők, s így az említett recept sem. David az egyetemen fért először hozzá komolyabban számítógépekhez, és egészen belemerült a játékírásba, főleg miután a összehaverkodott hasonló érdeklődésű évfolyamtársával, Ian Bell-lel. Braben éppen a 3D-s grafika megvalósításán dolgozott egy BBC Acorn nevű gépen (ez volt az angol iskolák akkori hivatalos oktató-számítógépe, melynek otthoni felhasználása a 650 font körüli ára miatt egészen elenyésző volt), míg a tapasztaltabb Bell már megrendelésre dolgozott: Free Fall címen egy űrhajós-lövöldözős játékot készített az Acornsoft számára. Hőseink ’82-ben kezdett el közösen dolgozni: a 3D grafikát és az űrhajós témát David ötlete alapján kereskedelemmel egészítették ki. Néhány hónap munka után áttértek a BBC Micro számítógépre (az Acorn hardvere kevésnek bizonyult), és körvonalazódott a leendő játék is: egy Han Solo-szerű kereskedő-csempész-fejvadász figura kalandjai egy hatalmas, kidolgozott galaxisban. Mindez egy fejlesztgethető űrhajó pilótafülkéjében, sok harccal és végtelen szabadsággal. Mivel akkoriban ehhez még csak távolról hasonlító játékok sem léteztek (a 2D-s platform-ugrabugrák kora is éppen csak elkezdődött!), a cím is tökéletesen illett rá: Elite. A játék két teljes évig készült, s végül egészen elképesztő dolgokat sikerült belezsúfolni a gép 22 kbyte-nyi memóriájába (csak viszonyítási alapnak: egy üres (!) Word dokumentum kb. 20 kbyte helyet foglal). Mintegy húsz különféle űrhajó, tucatnyi megvehető fegyver és egyéb kiegészítő a játékos hajójához, tíz galaxis több ezer bolygóval, mind más-más helyi viszonyokkal, más árfolyamokkal, űrharc 3D-ben – az első igazi 3D-s játék! Az Elite ’84 szeptemberében jelent meg, és ha nagy sikert nem is ért el (a BBC Micro gépek csekély száma miatt), arra elég volt, hogy felkeltse a játékkiadók érdeklődését, hátha ez a program a népszerű otthoni hobbigépeken is sikeres lehet. Davidék tárgyalgatás helyett árverésre bocsátották az Elite átírási jogait, az aukciót pedig nagy meglepetésre az angol telefonvállalat, a British Telecom nyerte, aki a jogokkal a zsebében játékkiadót alapított Firebird néven. Az következő évben az Elite 21 (!) különböző géptípusra jelent meg: a C64-től és Spectrumtól kezdve Amigáig és PC-ig és összesen több, mint egymillió példány fogyott belőle.

Lehet ezt folytatni? Ian és David az egyetem után azonnal belevágott a folytatásba: ahogy az az Elite-nél már bevált, ismét kettéosztották a munkát, és külön-külön kezdtek el dolgozni. Egy év múlva derült csak ki, hogy Ian, aki időközben a buddhizmus, a keleti filozófiák, és a harcművészetek felé fordult, nem igazán produkált semmi értékelhetőt. A páros csúnyán összeveszett, Ian felhagyott a játékfejlesztéssel, David pedig (miután magánál tartotta a félkész Elite 2 jogait) az Elite eredeti verziójának kiadójához, az Acornsofthoz állított be. Az Acorn nemcsak szoftverkiadással foglalkozott, de saját fejlesztésű számítógépekkel is próbálkozott (később a Commodore sikere, mint annyi más hasonló céget, őket is ellehetetlenítette). Braben belépésekor az Archimedes fantázianevű gép állt éppen a megjelenés küszöbén, és ehhez kellett Davidnek valami „húzócím” játékot írnia. Az egyetlen probléma az volt, hogy ekkor mindössze három hónap volt hátra a gép premierjéig… Az Elite 3D-s technológiáját továbbfejlesztve hősünk a Zarch című repülős akciójátékot dobta össze határidőre, aminek – a hardver sikertelensége miatt – ma már senki nem emlékszik a nevére, pedig a Zarch kapcsán a sajtó a 3D játékok forradalmáról cikkezett (’87-et írunk!), és az Ace magazin (a mai Edge elődje) történetének legjobb pontszámát, 9.79-et adott rá.

A Zarch sem tudta megmenteni az Acorn új gépét, és a céget sem, David pedig átigazolt a Firebird-höz, akiknek igencsak bejött az Elite-üzlet. A Zarch engine-jére alapozva megírta a Virus-t Amigára és Atarira (közben ugyanezzel az engine-nel az Acornnál megalkották a legendássá vált űrhajós játékot, a Landert), az első játékot, ami 3D-s fény-effektekkel és árnyékolással dolgozott. Ekkoriban jött össze David Chris Sawyerrel, aki később a Transport és Rollercoaster Tyconnal vált legendává. Ő készítette a Virus és az Elite PC-s konverzióit. A Virus ugyan igen sikeres lett (’88-ban az év játéka 16 bites gépeken), de Davidtől mindenki többet várt: az Elite folytatását.

Lehetne, de nem így. Braben ’88-ban vágott bele a nagy feladatba, az Elite 2-be. A Bell-lel közösen elkezdett programot félredobva egymaga kezdte építeni a játékot. Az utolsó bitig

„Egy pszeudo-random algoritmussal megoldottam, hogy a program egy egész galaxist a bolygók és napok neveivel, koordinátáival, egyéb adataival együtt hat byte-on tároljon. Csakhogy szerettünk volna legalább tíz bejárható galaxist, a 60 byte-ot pedig helypazarlásnak éreztük, ezért tökéletesítettem az algoritmust, ami így az első galaxis hat byte-jából generálta a továbbiak adatait. Így kb. 280 milliárd teljesen egyedi galaxis is elfért volna a gép 22K-s memóriájában...” – David Braben az Elite fejlesztéséről

mindent assemblyben programozott (ekkor már évek óta csak magas szintű nyelveken dolgoztak a fejlesztők). Az időközben a Frontier címre keresztelt folytatás öt és fél évig készült, kiadónak pedig a PC-s piacra betörni készülő japán óriást, a Konamit sikerült megnyerni. A játék nem kevesebbet vállalt, mit egy teljes galaxis szimulálását a valóságnak megfelelő méretarányokkal, a newtoni fizika törvényei alapján. Technikailag ismét sikerült a világot megelőzni: a görbe felületek, és az extrém színmélység a játékok világában sosem látott dolgoknak számítottak (a program minden egyes frameben, az aktuális látnivalónak megfelelő, új színpalettát válogatott össze, s így sikerült hihetetlen látványt produkálnia). Igen ám, csakhogy öt év hosszú idő, a Konaminál is történt közben egy s más, és mire a játék elkészült, a japánoknak eszük ágában sem volt a PC-s piaccal foglalkozni. El is adták a Frontier jogait a Gametek nevű, igencsak roskadozó lábakon álló cégnek (akik az Elite-folytatásától várták, hogy újra talpra álljanak). A ’93 októberében megjelent játék – bár az Elite-et övező már-már vallásos rajongásnak a töredékében részesült csak – azonnal az eladási listák élére került, és az év végéig kb. 350.000 példány fogyott belőle csak Európában, Angliában pedig az év legnagyobb példányszámban eladott játéka lett. A Gametek válsága azonban mélyebb volt annál, mintsem hogy ez kihúzza a kátyúból, és a cég szép csendesen haldokolni kezdett – anélkül, hogy a következő évben szépen félmillió fölé kúszó eladások utáni részesedést kifizette volna Brabennek. És hogy ne legyen elég egyszerre egy pereskedés, a semmiből feltűnt Ian Bell, aki az állítólagos Elite jogtulajdonosi mivoltára hivatkozva követelt pénzeket Davidtől. Eközben fűnek-fának nyilatkozgatott arról, hogy David nem fizette ki Chris Sawyernek a PC-s portolást... puff neki, újabb perek.

Ebben a remek hangulatban vágott bele David a Gametek nyomására (vagy a „ha megírod a harmadik részt, ki tudjuk fizetni a másodikból maradt adósságunkat” már zsarolásnak számít?) az újabb Elite-folytatásba, amely a First Encounters nevet kapta. David nem akart belemenni egy újabb öt éves fejlesztési maratonba, ezért technikai téren „csak” a színes fényeket tette hozzá a játékhoz. Közben pedig, megunva a szabadúszó életmódot, céget alapított Frontier Development néven, és a First Encounter fejlesztését már egy 15 fős csapat élén vezényelte. A Gametek közben egyre sodródott a csőd felé, és végső kétségbeesett húzásként ’95 tavaszán az alig fél éve készülő, még bétaállapotot sem elért programot Braben tudta nélkül (!) elküldte sokszorosítani, és kiadta végleges, kész játékként. A játék hemzsegett a hibáktól és gyakorlatilag játszhatatlan volt, de a rajongók hatalmas felháborodása ellenére is villámgyorsan elkelt belőle százezer példány. Braben újabb perbe bonyolódott a kiadóval, s közben „menteni a menthetőt” alapon elkészítette a játéktörténelem első patch-eit, amik orvosolták a First Encounters hibáit.

Hogyan tovább? A történtek után nem csoda, hogy Davidnek elege lett az Elite-mítosz további megtépázásából, és cége élén egészen új vizekre evezett. A Sega Megadrive konzoljára írt DarXide című ’96-os játékuk a már-már szokásos sorsra jutott: újabb technológiai gyöngyszem lett (olyan szoftveres textúrázó rutint sikerült írni, ami gyorsabb volt a gép hardveresen gyorsított saját megoldásánál...), de a gép viszonylagos sikertelensége miatt hamar elfelejtette mindenki. (Egy-egy eredeti DarXide-példány egyébként ma 4-500 dollárért cserél gazdát a netes aukciósházakban!). Ezt követte ’98-ban a Virus felújítása V2000 néven PC-re és PlayStationre – jó érzékkel ismét egy döglődő, és hamarosan kimúló kiadó, a Grolier Interactive szárnyai alatt – majd az Infestation nevű autós-lövöldözős akciójáték. Ezek után Braben szinte teljesen eltűnt a nyilvánosság elől, alibi-projectekkel jelentkezett csak néha (egy Wallace & Gromit feldolgozás, a Rollercoaster Tycoon Xbox-verziója), hogy aztán idén nyáron egy roppant eredetinek tűnő játékkal bukkanjon fel ismét: a Dog’s Life egy Sims-szerű életjáték lesz egy kutya szemszögéből, egészen különleges grafikai megoldásokkal a szaglás szimulálására – várjuk szeretettel. De természetesen nem fejeződhet így be ez a „Legbefolyásosabb”-epizód, hiszen David már ’99 tavaszán bejelentette: csapata belekezdett az újabb Elite-folytatás tervezésébe, egyelőre Elite 4 munkacím alatt. 2000 januárjában elkezdődött a programozási munka, 2001-ben pedig elhangzott egy 2002 karácsonyi megjelenési dátum, amiből aztán nem lett semmi. Az Elite 4 tehát lassan a Frontierhez fogható ideje készül – és ha ebből nem lesz valami elképesztő nagy durranás, hát semmiből se. Az Elite-legenda tovább él...

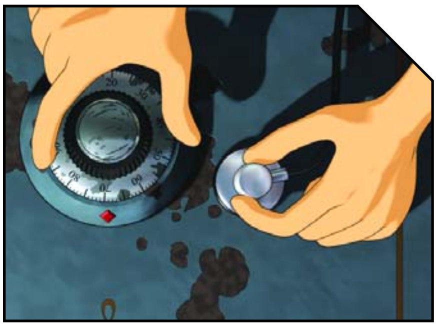
Hancu

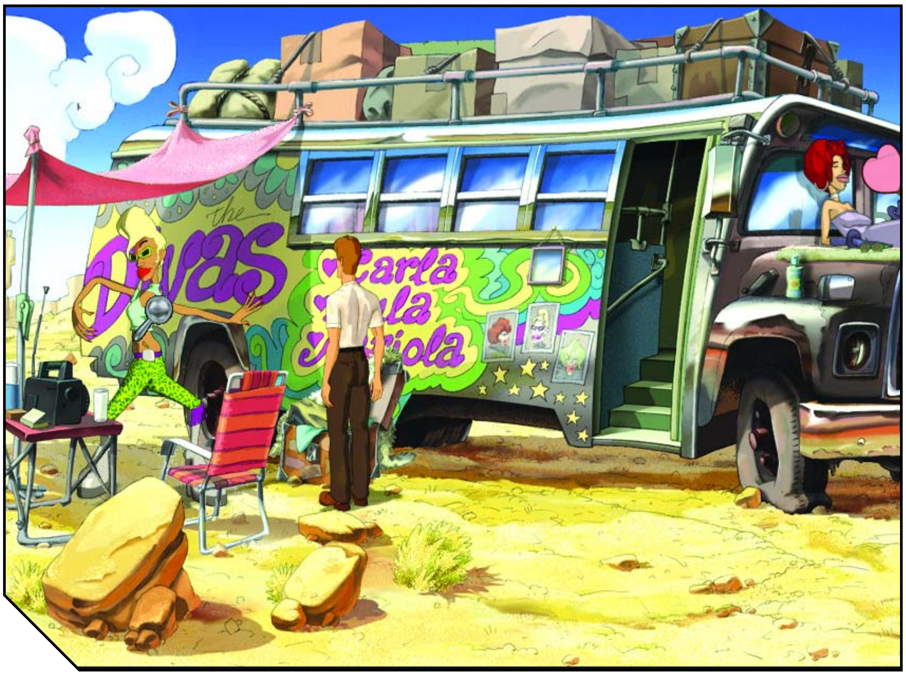
RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel a Runaway nem a mókás Monkey Island stílust képviseli, ezúttal egy tömör, lényegre törő végigjátszást olvashattok a játékról. A program amúgy is magyar felirattal jelenik meg, ebből következően a történet megértésével senkinek sem lesznek gondjai. Szokás szerint azt ajánlom, hogy csak azok használják ezt az írást, akik már több napja elakadtak az adott helyszínen, és már ötletük sincs, merre mehetnének tovább. Ne ez alapján vigyétek végig két délután alatt, mert annak semmi értelme! Kezdés előtt jó tanácsként csak annyit: mindenhol az egérrel nézzetek körül NAGYON alaposan, többször is, és figyeljetek az elejtett megjegyzésekre, ami korábban haszontalannak tűnt, azt lehet, hogy később újra megvizsgálva, vagy valamivel kombinálva felhasználhatóvá válik. Na akkor hajrá!

CHAPTER 1
Wake Me Before Dying
Ha megkaptuk az irányítást, az asztalról vegyük magunkhoz a Snoozitol pirulákat és a bögrét, a szomszédos ágyról a takarót, a szekrény tetejéről pedig Gina táskáját! Utóbbit kutassuk is át, hogy egy levél gyufához jussunk, majd irány a fürdőszoba. A szemetes kosárból bányásszuk elő az egyelőre nem működő tollat, a polcról pedig süllyesszük zsebünkbe - nem gyomrunkba! - az alkoholt. Vizsgáljuk meg az ajtón levő tűzvédelmi térképet, amiből kiderül, hogy a raktár pont a szomszédos helységben van, így érdemes kimásznunk az ablakon. A sötét helyről egy, az irattartóban jól eldugott kitöltetlen orvosi kartonnal, egy vademecum könyvvel, két párnával, egy fecskendővel és egy - pontosabban sajátunkat is beleszámolva kettő - fejjel távozzunk! Nézzünk bele ismét a bájos lány táskájába, ahol ezúttal egy parókára leszünk figyelmesek: használjuk is fel az imént megkaparintott fejhez, így a párnákkal karöltve remek álbeteget képezhetünk az üres ágyon. A megtévesztés teljessé tételéhez töltsük ki az üres orvosi kartont és cseréljük ki Ginéával - a tollba a fecskendőbe töltött alkohollal lehelhetünk új életet! Tervünk beválik: amikor kicsit magára hagyjuk a lányt, a gyilkosok helyette az álbabába eresztenek két golyót, így mikor visszatérünk, egyetlen dolgunk már csak felébreszteni a gyógyszertől kábult szépséget. Tanulmányozzuk kicsit az orvosi könyv Snoozitol címszavát: az egyetlen szóba jöhető megoldás a hidegzuhany. A fürdőszobába kicsit komplikált lenne kihurcolnunk Ginát, így inkább csináljunk mini-lángszórót a gyufából és a gyulladó anyagot tartalmazó permetezőüvegből, és indítsuk be vele a mennyezeten lévő tűzvédelmi rendszert! Egy szép nagy zuhanyt kapunk a nyakunkba, de a lány végre felébred!

CHAPTER2
The Mysterious Crucifix
Valahogy rá kell vennünk a munkamániás Susan-t, hogy a többi kacat helyett a mi feszületünk javításával foglalkozzon előbb, ez azonban összetett tervet igényel. A dumcsizás után vegyük magunkhoz a szoba másik felében lévő táskából a színtelen körömlakkot, valamint a hintőport és ecsetet tartalmazó ujjlenyomat-azonosító készletet. Menjünk le a földszintre és miután visszatért a laboratóriumból, ismerkedjünk meg a finoman szólva is saját zsebére dolgozó mindenes Willy-vel! Ő természetesen nem árulja el a laboratórium számkombináció-





ját, így kénytelenek leszünk cselhez folyamodni. Kenjük be a számbillentyűzetet körömlakkal, majd hívjuk fel a semmirekellőt a folyosó végi nyilvános telefonnal, és rendeljünk tőle kétszáz lencsét!
A nagy üzlet kilátására Willy fiú egyből be is caplat a lezárt helységbe, ami ezek után előttünk is megnyílik, mert az ujjlenyomatos készletünkkel azonosítani tudjuk, mely gombokat használata az imént (kód:8137). Odabent egyelőre csak Clive egy furcsa, aranyszínű kulcsféleségét vehetjük tulajdonunkba, aminek birtokában egyből vizslassuk is át az irodáját! A könyveket az asztalról elvéve előtűnik egy érdekes zárféleség, amibe csodák csodája, épp beleillik imént talált aranykulcsunk. A titkos széfből csak a hangfelvevőt tegyük magunkévá, amit rendeltetésének megfelelően használjunk a roppant elfoglalt Susan Olivaw-val, majd irány a laboratórium, és már mienk is az elzárt maya maszk. Illetve miénk lenne, ha nem pont az utolsó pillanatban merülne le az a fránya elem; így valahogy még egy kis életet kell lehelnünk bele. Fizikai tanulmányainkból még enyhén rémlik, hogy állítólag ez az elem lehűtésével lehetséges, így processzorhűtés helyett most elemhűtésre használjuk a laboratórium végében lévő folyékony-nitrogénes palackot, miután hozzáillesztettük a mellette található fogót. Vissza a hangazonosítóhoz, erőfeszítésünk sikerrel jár, mienk a maszk!

Ideje visszamennünk Susan-hez. Cseréljük ki a javításra váró tárgyak 1-es sorszámú delikvensével feszületünket, majd a helyébe kapott karomféleséggel szedjük ki a maya maszkból a rubintot, és helyettesítsük vele a lézergépben található kisebb testvérét! Alkotásunknak köszönhetően Susan tönkre is teszi az éppen javítás alatt álló kiállítási tárgyat, minek következtében teljes letargiába esik, amiből csak egy jó kávé térítheti magához. Mit hoz a sors, a kávéautomata éppen kiürült: újabb feladat. Menjünk az eddig még általunk érintetlen kiállítási terembe, és vizsgáljuk meg a szobrok lábánál lévő edényeket! Egy adag kávébabot találunk, ami viszont sajnos ebben a formában még nem megfelelő Willynek, így menjünk fel Susan irodájába, és a szabadon hagyott elektromos esztergával őröljük meg! Az így kapott kétes végeredmény azonban nem nyeri el Willy osztatlan tetszését, aki ragaszkodik az általa eddig használt márkához. A fenti folyosón a szemetesben szerencsére pont láttunk egy ilyen üres zacskót, így vegyük azt most magunkhoz és töltsük fel az általunk kotyvasztott izével, majd adjuk oda Willynek, aki azonnal intézkedik kávéautomata ügyben. Susan így ismét munkaképes, és végre megtisztítja nekünk feszületünket, amit a laboratóriumban alapos vizsgálat alá vethetünk.

CHAPTER 3
The Great Escape

Ahogy felébredünk, vegyük magunkhoz az ablak mellől a fújtatót, a tisztítóüveget a polcról, a feszítővasat és a szoba másik végéből pedig a rongyot! A nagyon jó szeműek még egy nyolcszög alakú fafogantyút is felfedezhetnek közvetlenül a polc mellett. Egy kis tisztítófolyadék a rongyra, és már be is mutathatjuk, milyen jó ablakpucoló munkásemberek vagyunk, aminek köszönhetően a beáramló fény – amennyiben félretoljuk a hűtőfedelet – megolvasztja a fagyasztóban lévő súlyos jégtömeget. Húzzuk ki a konnektorból a hűtőt, majd nyissuk meg a vízelvezetőjét alul. A fagyasztó így már emberi súlyúvá degradálódik, ennek köszönhetően már odébb tudjuk tolni és kiszökhetünk a kunyhóból.

Miután szépen elbeszélgettünk a három itt ragadt színésznővel, vizsgáljuk meg szerény hajlékukat. Lula épp valami furcsa táncot gyakorol, így nem zavarja, ha kölcsön veszünk utazótáskájából egy kosárlabdát, sem az, ha odabent is körülnézünk. Sajátítsunk ki a polcról egy rúzst és egy napszemüveget, és az ágy alól vegyük magunkhoz a kézi porszívót! Miután végighallgattuk a jól megtermett hölgy történetét, szippantsuk is ki vele - a porszívóval, nem a Bibircsókával - a rácsok mögé esett pirulát. Hasznos lehet még a csizma mellé elrejtett fonal és tű. Ballagjunk tovább a hangárhoz, ahol egy kigyúrt állat ivó- és dobóversenyt játszik önmagával. Feltűnő, hogy épp sört vedel, amiben a kibányászott tablettát elkeverve mindenkit órákra ledöntő kotyvalékot kapunk. Miután realizálódott fejünkben az ötlet, arra is rájövünk, hogy mielőtt alkalmazhatnánk tervünket, előbb valamivel, vagy valakivel el kell terelnünk figyelmét, ami csak az egyik lányka segítségével fog sikerülni. Menjünk vissza a lakókocsihoz és kérjük meg Lulát, segítsen nekünk. Ez kezdetben nemigen fog menni, de miután megjavítjuk a varrókészletünkkel és fújtatónkkal a kosárlabdát, Lulában elfojthatatlan nosztalgiázás és labdázási vágy ébred, minek következtében (miután hosszan kifejti szomorú karrierjének szívszakasztó végkifejletét) hajlandó kihívni a kigyúrt csávót egy söröstdoboz-dobáló versenyre, ami tökéletes alkalmat nyújt számunkra a pirula sörben történő feloldásához. Miután kifeküdt a fickó, nyugodtan molesztálhatjuk, sőt, kisajátíthatjuk a mellette lévő mogyoróvajas üveget is – melynek tartalmát olyannyira imádják a helyi vadhangyák. Ezen kívül a feszítővasunkkal megrongálhatjuk kicsit a motorját, miáltal egy szép letört fémdarabhoz jutunk. Ezt egyből fogantyúként is használhatjuk a buszban lévő tengelyhez, melynek következtében a buszajtó becsukódik, ily módon felfedve a kulcsot tartó zsebet. Carla meséjéből persze tudjuk, hogy ez nem lehet más, mint a hűtőnyitó, így egyből magunkhoz is vehetjük a frigóból a vajat.

Ideje meglátogatnunk a kihalt vasútállomást, ahol a vagonban zsebünkbe süllyeszthetünk egy csavart a vödörből, a lezárt hordót felfeszítve pedig egy csomag hámozott mogyorót nyerünk. Legújabb szerzeményünket és a vajat összekotyvasztva rögtönzött mogyoróvajat nyerhetünk – már csak egy edény kéne mindennek. A lezuhant repülőnél talált második világháborús sisak pont megteszi, ha már odacsoszogtunk, tüntessük el a gépfegyver golyótartó övét is! Már csak megfelelő hőmérsékleten kéne megolvasztanunk az egész szirupot, amihez a legalkal-

masabb hely – elég logikátlan módon – a volt börtönszobánkban található, leeresztett hűtőszekrény teteje lesz, lévén ide szépen besüt a nap (a sivatagban meg nem tűz eléggé…)! Lényeg a lényeg, kutyulmányunk nagyon vonzza a helyi vadhangyákat, így miután ismételten elhagyjuk a börtönt, közben magunkhoz vesszük a ház előtt árválkodó vödröt. Öntsük rá a katyvaszt a vasútállomásnál a kinyithatatlanul bezárt fegyvertartó kunyhóra! A viskó tervezője erre az egyre biztos nem számított, így miután a millió kis bogár eltelik kedvenc eledelével, nem marad más a kunyhó helyén, mint egy hatalmas, távolról felrobbantható bombaszerkezet, mely tökéletes lesz a banditák figyelmének elterelésére. Persze csak akkor, ha valami jó nagy durranást csinálunk – ami jelen esetünkben az olajbányászó gép lesz, tehát rögzítsük is hozzá a szerkezetet!

Már csak a terv harmadik része van hátra: valamivel sakkban kell majd tartanunk a banditákat, melyre láthatóan a legtökéletesebb eszköz a lezuhant repülőgép kissé megviselt géppuskája lesz. Ideje kis olajjal életet lehelni bele, melyre talán nem a legalkalmasabb a napozóolaj, de esetünkben megteszi. Megtenné, ha Mariola elég barnának tartaná magát, ahhoz hogy átpasszolja nekünk, így viszont nekünk kell intézkednünk, ha nem akarjuk ezt a sok hetes folyamatot kivárni. A lakókocsiban talált napszemüveget szépen olajozzuk össze a kútból kiszivárgott olajtócsa segítségével, majd egy óvatlan pillanatban cseréljük ki Mariolááéval, amikor ő épp leteszi sajátját. A csaj szerencsére nem veszi észre a trükköt, így elvihetjük a napolajat az ólomokádóhoz. Már csak töltény kéne bele. Mindenekelőtt szerezzünk puskaport a vagon lezárt részéből némi ügyeskedés segítségével: a csavart és a fafogókát összeillesztve készítsünk egy minifúrót, majd a vödröt tartsuk a hordó alá. Kis kreativitással kiötölhetjük, hogy ha a rúzsból golyót gyúrunk és puskaporral fűszerezzük, igazi muníciót nyerhetünk, így a próba után markoljuk is fel a teljes rúzskészletet a lakókocsiból, majd a kész golyókat illesszük bele a töltényövbe, és már kezdődhet is a parádé!

CHAPTER 4
Close Encounters of the Fourth Kind

Borzalmas tragédiával indul a fejezet: Gina beleesik egy bányaaknába, és nyomtalanul eltűnik, helyette egy hopi indián monológját kell hallgatnunk. A városba érkezvén a kissé agresszívnek tűnő Sushi segítségével megismerkedünk Douglasville történetével, legendáival, így a hosszas eszmecsere után némi ismeret birtokában indulhatunk felfedezni a környéket. Szisztematikusan járjuk végig az utca helységeit! A seriff irodájában vegyük magunkhoz a tűzifát, a bankban a pult mellől a vastárgyat, amiről kiderül, hogy egy fűzőgép, az asztalról pedig a bank pecsétjét. Irány a Sushi házával szemközti szalon, ahol a lépcső alatt egy virágcserépre, a kis külön helységben pedig egy metszőollóra lelünk. Az emeleten kellemesen elcseveghetünk a művészet szépségéről és egyéb fontos dolgokról Saturnnal, majd az erkélyen magunkhoz vehetünk egy, a padlóra ejtett, jól megbúvó fényezőt. A bányánál egy kannával, Mama Dorita házánál pedig a kút mellett egy furcsa kővel gazdagszunk, így meg is van minden, hogy akcióba kezdhessünk!

A kráterben egy furcsa alak, Joshua próbál kapcsolatot teremteni a trantori idegenekkel, viszont sajnos jelenleg nem működik az ehhez szükséges gépezete – első dolgunk legyen neki segíteni! A metszőollóval vágjuk le a város közepén kallódó szekér szíját, és miután lefixáltuk a végeit a tűzőgéppel, adjuk oda Joshuának! Telepítéséhez sajnos egy 10-es csavarkulcsra lesz szüksége, amit be is szerezhetünk Saturn munkatermében, ha szépen megkérjük a szobrászt, hogy elvehessük a falon lévő készletből. Már szinte a zsebünkben érezzük a szerszámot, de béna reflexünknek

köszönhetően nem tudjuk elkapni a felénk dobott kulcsot, így az valahol az udvaron landol – hol máshol, mint a csupa trutyis vályúban, ahova márpedig mi nem nyúlunk! Inkább menjünk fel, ki az erkélyre, és pottyantsuk bele a virágcserepet, így a csobbanással együtt kijön a kulcs is, és már mehetünk is Joshuához. Újabb probléma merül fel: a motorban nincs benzin. Ebben is Saturn tud segíteni, lévén az erkélye mellett van egy tartály, amiben ilyesmit szoktak tartani, ráadásul mint kiderül, pont tele van. Ezt azonban nem kapjuk csak úgy meg, de mivel pénzt nem használnak Douglasvilleben, valamit adnunk kell cserébe a művésznek. Mi más lehetne ez, mint a nemrég talált érdekes kődarab, mely egy csiszolás után és a borostyánkővel kiegészítve tökéletes ajándékká avanzsálódik Saturn szemében. Vihetjük a tartályt – előtte töltsük meg kannánkat vízzel a tárolóból -, amiből mérjük ki a megfelelő mennyiséget a két üveggel – akinek nem megy, az gyúrjon még kicsit matekból…– , majd keverjük el az üveg vízben. Következtessük ki az idegenek hívószignálját – ez már kicsit bonyolultabb matekfeladat, 1,5,3,7,6-nak kell kijönnie –, majd csodáljuk meg, ahogy Joshua eltávozik a trantoriakhoz. Mivel neki már amúgy sincs szüksége rá, vegyük magunkhoz itt hagyott szupersisakját, majd a sátrából a kötelet és a bányászlámpát. A gondolaterősítő satyak pontosan az, amire Saturn vágyik, passzoljuk is át neki, így hozzájutunk az eddig általa használt izzítóhoz. Használjuk is ki távozását, hordjunk némi vizet az emeletről a kisiklott mozdony tartályába, majd másszunk be a kabinba, tegyük be a tűzifát a helyére, és gyújtsuk meg legújabb szerszámunkkal! Növeljük kicsit a nyomást a felső kerékkel, majd pöfögtessünk ki egy kis gőzt. Csodák csodája, a

párával együtt a pórul járt seriff kulcsa is kijön a kéményből, mehetünk is vele kinyitni a cellát, ahol a már rothadó orvos táskáját átvizsgálva egy fonendoszkóppal, és némi menta alapú orvosi kutyulmánnyal gazdagodunk.

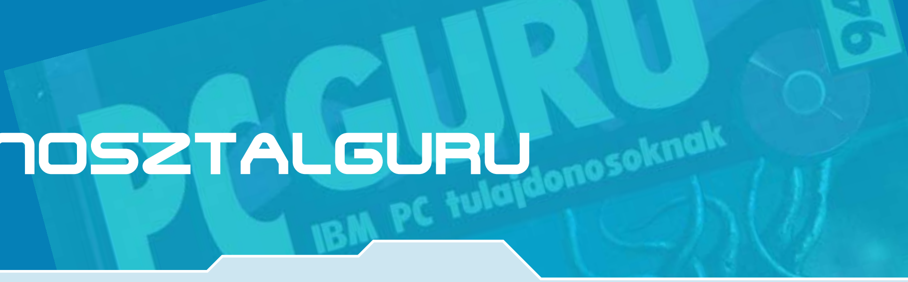
Már csak a bányába kell bejutnunk! Beszéljünk Sushival a dologról, majd vizsgáljuk meg a Saturn katapultja által kilőtt festékdobozt a bankban! Menjünk vissza a műterembe, és az irányító karokkal ezúttal helyezzük a szobrot a katapult kilövőjére, majd aktiváljuk! Az eredmény egy bazi nagy lyuk lesz a szerencsétlenül járt bank padlózatán, ahova ráadásul le is mászhatunk a szobor által képzett létrán – micsoda multifunkcionális alkotás! Lent megtaláljuk a páncélszekrényt, természetesen zárva, viszont a jó öreg filmes módszert bevetve, az orvosi hallgatókával kikísérletezhetjük a megfelelő számkombinációt (jobb 85, bal 29, jobb 54). Máris miénk a bánya térképe, már csak be kéne valahogy jutnunk. Vizsgáljuk át újból a szalonban található raktárhelységet, hogy némi dohánylevélre leljünk, mely mint tudjuk, Oscar kedvenc rágcsálnivalója. Némi átalakítás szükséges még rajta: zúzzuk össze a pecséttel és fürdessük meg a mentában, és máris kész a tökéletes rágógumi, melyért cserébe Oscar szíves örömest odébb teszi nekünk a bánya előtti több tonnás sziklát.

CHAPTER 5
Gifts from the Crypt
Miután a frányа denevérek kikergettek a barlangból, egy magas sziklatetőn találjuk magunkat. A kő túl instabil ahhoz, hogy kötelünket ahhoz kötve ereszkedjünk le, így találnunk kell valami biztonságosabbat. A barlang szájánál egy hosszúkás deszkadarabbal és egy csákányfejjel lehetünk gazdagabbak, utóbbihoz tökéletes nyélként fog szolgálni az állati maradványokból előbányászott combcsont. Újkeletű csákányunk segítségével ki tudjuk húzni az apró szöget a barlang bejáratánál, amit tökéletesen felhasználhatunk a völgybe való leereszkedésünkkor. Lent megleljük a lányt, aki szerencsére nem halt meg, „csak” lábát törte, így első dolgunk az ő ápolása lesz, de csak miután fényt derítettünk a kripta titkára. Jobbra el. A nagy félelmetes szobor mellől vegyük magunkhoz a tomahawkot, majd vágjunk át a hatalmas medencén a barlangbejáratig. A „kulcsot” egyelőre nem tudjuk használni, mert a zár homokkal telített, de a bal oldalról tört bozótágacska segítségével könnyedén kitisztogathatjuk. Odabent a keresztért cserébe kapunk egy még misztikusabb, formaldehidben áztatott mutatóujjat. Érdemes volt ennyit szenvedni ezért az izéért. ;) Ideje Ginát „rendbe tenni”, menjünk vissza a völgy másik oldalára és a lépcsőzetes házak segítségével jussunk fel a hegy közepéig, ahonnan a tomahawkkal levághatjuk, majd a tomahawkkal kettévágott hosszúkás deszkával egyesítve sínként felhasználhatjuk! Így már visszakísérhetjük Ginát a kicsiny városba, ahol Mama Dorita kuruzslónő/boszorkány majd gondját viseli.

CHAPTER 6
The Indian, the Nun, and the Finger
Következő alfeladatunk sem lesz egyszerűbb korábbiaknál: kapcsolatot kell teremtenünk egy halott személlyel. Szerencsére Mama Doritának ebben már nagy gyakorlata van, így nekünk már csak megfelelő közvetítő közeget kell megtalálnunk, aki jelen esetben nem lehet más, mint mi magunk. Ám ehhez előbb teljesen el kell lazulnunk, hogy transzba eshessünk. Látogassuk meg a városban a szalon épületét, ahova közben visszatért Racker, aki amellett, hogy alapból hatalmas arc, a növények szakértője is, így ideális főzetkészítő. A tomahawkért cserébe hajlandó egy kis anyaggal megkínálni, ez azonban a mi szuperedzett elménknek semmi, így valami erősebb szer kell, amit - mily szerencse -, pont az ágról szakasztott bogyóból lehet előállítani ősi indián recept alapján. A termés eltávolítása azonban némileg körülményes: a börtönben vizsgáljuk át megint az orvosi táskát, minek jutalma egy éles szike lesz. Ez azonban önmagában még mindig nem elég, így látogassuk meg Sushit, majd a beszélgetés után a földszinten vegyük birtokba a pákát, és vizsgáljuk meg az égő kandallót! Tegyük bele a szikét; az izzó vassal már menni fog az akció, mi pedig hamarosan megkapjuk Rackertől az extraerős főzetet, ami már a mi edzett gyomrunknak is elég lesz. A hosszas közjáték után fény derül nagyon sok mindenre, például, hogy Gina közel sem az az ártatlan kislány, akinek eddig hittünk. Lényeg a lényeg: húszmillió dollár volt Johnnynál mielőtt meggyilkolták, talán nem ártana megtalálnunk. Beszéljünk az ügyben a műteremben Saturnnel, majd menjünk az újonnan megnyílt távoli helyszínre, aholis valóban megtaláljuk Johnny lakókocsiját. A bibi csak az, hogy természetesen be van zárva, de ezt a problémát a pákával megoldhatjuk. Nagy cseles módon odabent nem találunk semmi hasznosat, viszont ha kilépünk, a lakókocsi-ajtó belső zsebében egy bankbrosúrára lelünk, mely alapján a computerzseni Sushi biztos talál néhány érdekes dolgot a fickóról az interneten.

Miután visszatérünk hozzá, lassan komplett egésszé áll össze az eltűnt pénz története, ráadásul már azt is tudjuk, hol van, sőt, kiderül hogy szó szerint a birtokunkban lévő ujj a kulcs hozzá! Megszerzéséhez még szükség lehet a bandita nővérének apácaruhájára, így menjünk vissza érte, és vegyük fel a lakókocsiban lévő szék mellől! Pechünkre pont a legrosszabbkor talál ide Gustav és Feodor is, így mielőtt a pénzért mehetnénk, még őket is el kell tennünk láb alól. Beszéljünk a dologról Sushival, majd menjünk a kisiklott mozdonyhoz, hátha lelünk még valami hasznosat a kéményben. Fújtassunk ki még egy kis gőzt! Mily szerencse, egy seriff-csillag jön elő a mélyből, amit egyből oda is adhatunk Oscarnak, mint a legrátermettebbnek – a nevelőintézetben talán nem véletlenül hívták Terminátornak... Egyúttal ki is oszthatjuk első feladatát, nevezetesen a banditák kézre kerítését. A dolog nem okoz gondot neki, már csak a rosszfiúkat kell egymás ellen fordítanunk. Hajtsuk végre Sushi zseniális tervét!. Az MP3 lejátszóval vegyük fel a semmirekellőek és Gina hangját, majd élvezzük végig Sushi számítógép segítségével rendezett előadását a banditák és főnökük között. Nincs más dolgunk, menjünk a bankba, majd irány a tengerpart! Egy gyönyörű lány mellettünk, húszmillió dollár a csomagtartóban – azt hiszem, ez megérte a fáradozást!

Greg5



NOSZTALGURU

FULL THROTTLE, AVAGY EASY RIDER ÖCSÉM, EASY RIDER.

Ha azt mondom kalandjáték, te azt mondod Lucasarts.
Ha azt mondon Maniac Mansion, te azt mondod Day of the Tentacle.
Ha azt mondom Grim, te azt mondod Fandango.
Ha azt mondom Sam, te azt mondod Max.
Ha azt mondom jön a mozikba a Pirates of the Caribbean, te azt mondod de rég volt új Monkey Island epizód.
Nem folytatom...

A felsorolás csupa klasszikust idéz, és ezek közé sorolható a címben szereplő Full Throttle is. Mivel a story kicsit rövidre sikeredett, és a hiányt akció-részekkel toldották ki már megjelenésekor sokan úgy érezték, kilóg a sorból, és megtört a Lucasarts lendülete. Azonban a történet filmes klasszikusokat idézve maga is azzá vált. A főszereplők Corley Davidson, és a motoron száguldozó Polecats banda vezetője, Ben. (Nagyon cool, rekedt hangja leginkább Vin Diesel-ére emlékeztet.) A nyers kültelki vagányt belekeverik a Corley cégén belül zajló játékba, ahol a harc a nagyfiúk között a cég termékeinek megújítása körül dúl. Ez a felszín, a háttérben azonban a vén motoros cégalapítót (akinek nem mellesleg Ben jóbarátja, motoros társa) akarják a cégvezetésből eltávolítani. Ben-t egy másik banda segítségével próbálják meg távol tartani a beavatkozástól, ám nekünk köszönhetően sikertelenül... Így az ígért bosszú és az igazságszolgáltatás nem maradhat el. Mindeközben számos motoros verekedést élhetünk át, melyek – ahogy a játékban egyre előrébb haladunk – néhol már inkább feleslegesnek tűnnek, mint szórakoztatónak. A történet fordulatai és az ezekhez kapcsolódó feladványok, valamint az azóta közkinccsé vált beszólások ezeket a kisebb döccenőket azért sikerrel feledtetik velünk. Azóta, ha orrkarikát viselő embert látok, azonnal eszembe jut az a kis párbeszéd: „do you know what looks good on your nose?” „the bar”, és lelki szemeim előtt újra lejátszódik a képsor, mikor az orkkarikás bunkó fejét a karikánál fogva csapják a bárpulthoz... Nemhiába nem készült még a motorosbandák életéről Barbie baba...

A múltidézés aktualitását az adja, hogy Ben rajongóit a Lucasarts az ígérete szerint karácsonyra egy folytatással lepi meg. A játék nagyon szép 3D grafikus motort kapott, amitől sokan félnek. A 3D-s grafika még nem biztos, hogy baj, hiszen a Grim Fandango-n ez nem rontott, sőt. Úgy tűnik, hogy még több akció lesz benne – ennek viszont nem örülnék, főleg, ha a történet (és a hossza) rovására menne. Év végén lehull a lepel, és mindezekre fény derül, addig pedig szurkoljunk Bennek, hogy karácsonykor együtt és szívesen motorozhassunk vele...

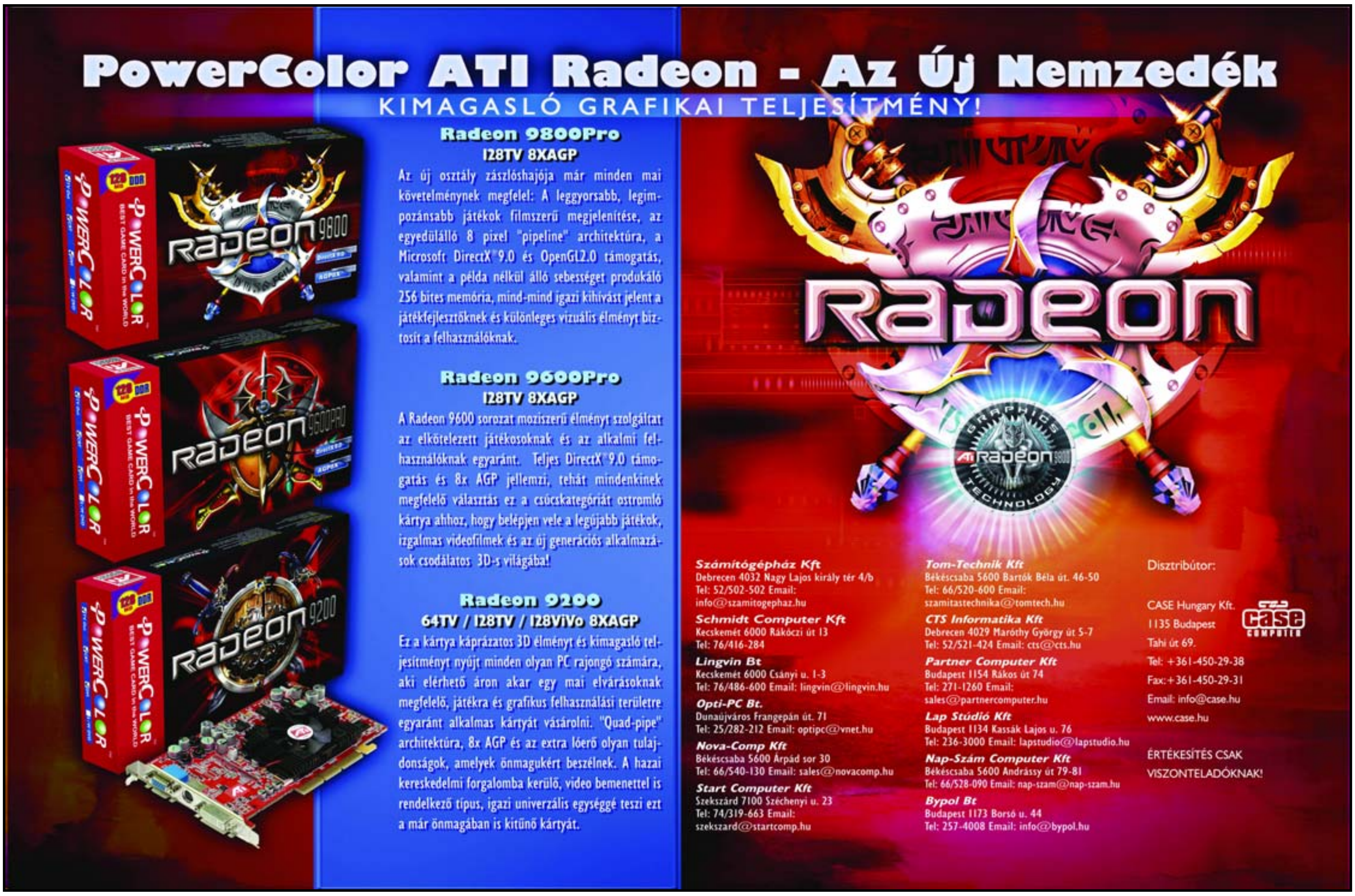
Charlie

SUPERKARTS, AVAGY SCHUMACHER IS ITT KEZDTE

Ha autóverseny, akkor első helyen mi jut az ember eszébe? Forma-1. Esetleg rally világkupa (WRC). Egyes elvetemültebb rajongók bedobhatják még ötletként az Indycart vagy a túrakocsi versenyeket. Ha pedig visszakanyarodunk az utcai aszfalthoz, akkor feködlik bennünk a Need for speed világa. De ne feledkezzünk meg emellett egy másik sportágról, a gokartról! Talán annak tudható be a gokart-szimulációk ritkasága, hogy ezt a versenytípust élőben, szinte a földön ülve, „alacsonyan repülve” is lehet űzni, akkor meg miért üljünk le a számítógép elé reprodukálni a monitoron? Néhány megszállott fejlesztő azonban elhivatottságot érzett, hogy egy jó gokart játékot készítsen. Ha valakinek feltűnt az ellentmondás a korábban említett ’szimuláció’ szó és az előző mondatban szereplő ’jó játék’ kifejezés között, az éles szemmel kiszúrta mondanivalóm egy részét, és szívesen küldök számára egy alapfokú Sorok Között Olvasó minősítést. Aki egyszer is kipróbálta élőben e sportot, az tudja, hogy bár a gokart nem száguld 220 felett (általában 50-80 Km/h sebességgel mennek a 6-12 lóerő közötti motorral ellátott járgányok a széles közönség számára elérhető hazai pályákon), mégis azt az élményt adja, mintha fergeteges sebességgel repesztenénk, mert szinte a földön ülünk. A talajközeli, lengéscsillapításmentes élményt számítógépen visszaadni lényegében lehetetlen. Amire talán vállalkozni lehet, az a sebességélmény és a gokartok állandó csúsztatásának élethű megjelenítése.

A játék készítői felismerték ezt, és egy fergetegesen gyors és egészen élethű csúszásokat produkáló „arcade-szimulátort” hoztak össze. Nem mentek rá a nyers szimuláció tökéletesítésére, így itt hiába keresi a játékos a kocsi finomhangolását – de ez nem is hiányzik. Lehet viszont száguldozni, lökdösődni az egyre összetettebb pályákon. Kell ennél több egy gokart programban? Szerintem nem, ezért nagyon jó emlékeim fűződnek ehhez a játékhoz. Bár ma már én is inkább élőben gokartozok...

Charlie


PowerColor ATI Radeon - Az Új Nemzedék
KIMAGASLÓ GRAFIKAI TELJESÍTMÉNY!
Radeon 9800Pro
128TV 8XAGP
Az új osztály zászlóshajója már minden mai követelménynek megfelel: A leggyorsabb, legimpozánsabb játékok filmszerű megjelenítése, az egyedülálló 8 pixel "pipeline" architektúra, a Microsoft DirectX®9.0 és OpenGL2.0 támogatás, valamint a példa nélkül álló sebességet produkáló 256 bites memória, mind-mind igazi kihívást jelent a játékfejlesztőknek és különleges vizuális élményt biztosít a felhasználóknak.
Radeon 9600Pro
128TV 8XAGP
A Radeon 9600 sorozat moziszerű élményt szolgáltat az elkötelezett játékosoknak és az alkalmi felhasználóknak egyaránt. Teljes DirectX®9.0 támogatás és 8x AGP jellemzi, tehát mindenkinek megfelelő választás ez a csúcskategóriát ostromló kártya ahhoz, hogy belépjen vele a legújabb játékok, izgalmas videofilmek és az új generációs alkalmazások csodálatos 3D-s világába!
Radeon 9200
64TV / 128TV / 128ViVo 8XAGP
Ez a kártya káprázatos 3D élményt és kimagasló teljesítményt nyújt minden olyan PC rajongó számára, aki elérhető áron akar egy mai elvárásoknak megfelelő, játékra és grafikus felhasználási területre egyaránt alkalmas kártyát vásárolni. "Quad-pipe" architektúra, 8x AGP és az extra lóerő olyan tulajdonságok, amelyek önmagukért beszélnek. A hazai kereskedelmi forgalomba kerülő, video bemenettel is rendelkező típus, igazi univerzális egységgé teszi ezt a már önmagában is kitűnő kártyát.
RADEON
Számítógépház Kft
Debrecen 4032 Nagy Lajos király tér 4/b
Tel: 52/502-502 Email: info@szamitogephaz.hu
Schmidt Computer Kft
Kecskemét 6000 Rákóczi út 13
Tel: 76/416-284
Lingvin Bt
Kecskemét 6000 Csányi u. 1-3
Tel: 76/486-600 Email: lingvin@lingvin.hu
Opti-PC Bt.
Dunaújváros Frangepán út. 71
Tel: 25/282-212 Email: optipc@vnet.hu
Nova-Comp Kft
Békéscsaba 5600 Árpád sor 30
Tel: 66/540-130 Email: sales@novacomp.hu
Start Computer Kft
Szekszárd 7100 Széchenyi u. 23
Tel: 74/319-663 Email: szekszard@startcomp.hu
Tom-Technik Kft
Békéscsaba 5600 Bartók Béla út. 46-50
Tel: 66/520-600 Email: szamitastechnika@tomtech.hu
CTS Informatika Kft
Debrecen 4029 Maróthy György út 5-7
Tel: 52/521-424 Email: cts@cts.hu
Partner Computer Kft
Budapest 1154 Rákos út 74
Tel: 271-1260 Email: sales@partnercomputer.hu
Lap Stúdió Kft
Budapest 1134 Kassák Lajos u. 76
Tel: 236-3000 Email: lapstudio@lapstudio.hu
Nap-Szám Computer Kft
Békéscsaba 5600 Andrássy út 79-81
Tel: 66/528-090 Email: nap-szam@nap-szam.hu
Bypol Bt
Budapest 1173 Borsó u. 44
Tel: 257-4008 Email: info@bypol.hu
Disztribútor:
CASE Hungary Kft.
1135 Budapest
Tahi út 69.
Tel: +361-450-29-38
Fax:+361-450-29-31
Email: info@case.hu
www.case.hu
ÉRTÉKESÍTÉS CSAK VISZONTELADÓKNAK!

www.ktc.hu
info@ktc.hu
KTC®
Az egészséges monitor
A KTC monitorok magas fényerejű technonlógiával készülnek, ezzel biztosítva az érzékelhetően jobb minőségű képet
KTC-K7002 L
17" LCD kijelző
beépített hangszórók
1280x1024 @ 85Hz
Contrast 500:1
Brightness 350cd/m
KTC-7002 FE
17" Flat képcső
1600x1200 @ 60Hz
75KHz
KTC-9002 FE
19" Flat képcső
1600x1200 @75Hz
95KHz
3 év helyszíni garancia
Kiemelt kiskereskedők
Budapest: Aqua Computer 06-1-322-4658
Lord Computer 06-1-469-6000
Pentacomp 06-1-206-56-37
Rufusz Computer 06-1-203-0382
Vision Computer 06-1-3704-705
Miskolc: Infobox 06-46-41-40-40
Füzesabony: Ramovill Center 06-36-34-13-38
Viszonteladóink:
Cédrus Kft 06-1-433-4147
Intercomp Hungary Kft 06-1-487-0887
Miera Hungary Kft 06-1-239-8511
Unitelcity Kft 06-1-239-4800

Szinte ingyen,
akár 180.000,- Ft adójóváírással,
részletre is!
ATX Midi torony P4, 300W
Abit BD7 II
Celeron 2 GHz
256 MB DDR 266 MHz
105 gombos, magyar
Samsung Syncmaster 17" 753sT
Geforce4 MX 440 64 MB TV
1,44 MB floppy
WD 60 GB 7200 HDD
LG 52X CD-RW
Alaplapon AC'97
Genius SP-G06S
Hálózati kártya alaplapon
Genius 56K belső
A4Tech SWOP-35 optikai görgős
SuSe Linux 8.2 OEM, OEM Panda 6 hónapos
USB PEN DRIVE 128 MB
Brutto 179.900,- Ft
ATX Midi torony P4, 300W
Abit KD7
AMD Athlon XP 1,6 GHz 2000+
256 Mb DDR 266 MHz
105 gombos, magyar
Samsung Syncmaster 17" 753sT
Geforce4 MX 440 64 MB TV
1,44 MB floppy
WD 60 GB 7200 HDD
LG 48x/24x/48x CD-RW + 16X DVD combo
Alaplapon AC'97
Genius SP-G06S
Hálózati kártya alaplapon
Genius 56K bels
Genius Netscroll+
SuSe Linux 8.2 OEM, OEM Panda 6 hónapos
USB PEN DRIVE 128 MB
Brutto 189.900,- Ft
3 év QWERTY COMPUTER garancia
minden, ami számítástechnika
www.qwerty.hu
www.sulinet.hu Ne maradj le róla! Sulinet expressz
Qwerty Computer: 466-9377, EPSON: 466-5419
Mammut: 345-8255, Duna Plaza: 270-6655

KILLING SPREE!

Sziasztok!
Ez a hónap a különleges, vagy legalábbis az egyedi modok hónapja lesz itt a rovatban. Mindenki figyelmébe ajánlom a DVD-n található kipróbálható modot, amelyről bővebben a cikkben olvashattok.

WESTERN QUAKE III

Alap: Quake III Arena | Típus: teljes mod
Honlap: www.westernquake3.com

Anno a vadnyugaton kemény törvények uralkodtak. Sok cowboy harapott fűbe és csak a legjobbak maradtak életben... Ritka az ilyen hangulatos mod, és az, hogy ezúttal nem a közeli vagy a távoli jövő eseményeit taglalja, de még csak nem is a közelmúlttal foglalkozik, külön figyelmet érdemel. A játék fejlesztői a vadnyugat világát próbálják minél élethűbben átültetni a virtuális térbe, mindamellett, hogy élvezetes játékmenetre törekszenek. Tehát a témaválasztás tökéletes, kevesen vannak olyanok, akik ne bújtak volna szívesen egy igazi cowboy bőrébe, hogy városok poros utcáin párbajokat vívjanak. A fejlesztők nem hasraütésszerűen kezdtek a fegyverek elkészítésébe, mindegyik valós töltési idővel, tűzerővel, tűzgyorsasággal rendelkezik, amellett, hogy a mordályok külseje is igazodik az eredeti változatokéhoz. Természetesen nem lesz hiány vadnyugati színterekben és fegyverforgatókban sem. A mod pénzben honorálja az ellenfelek ólommal tömését és a különböző feladatok végrehajtását. A fejlesztők bevezettek pár újítást a rendszerbe, például akkor kapunk több zsetont egy-egy ellenfél leszedéséért, ha minél jobb statisztikával rendelkező, azaz minél jobb játékost kaptunk csővégre. Így a kevésbé gyakorlott játékosok is tetemes összeghez juthatnak, ha valaki olyat sikerül lelőniük, aki már kövér áldozatlistával rendelkezik. A mod három játékmódot támogat. Az első az egyszerű csapatjáték: az nyer, aki utoljára talpon marad. A következő két mód jóval izgalmasabb: az egyik a Bankrablás (Bank robbery), ami már külön feladatot ad a játékosoknak. Az egyik csapat célja a pénzeszsák kicipelése a bankból, amihez előbb be kell jutniuk és fel kell robbantaniuk a pénzt őrző széfet pár dinamittal, amiből az összes támadó játékosnál van két-két darab. A másik csapat értelemszerűen védi a bankot. Miután sikerült ellopni a pénzt a két csapat szerepet cserél. Az utolsó játékmód a Párbaj (Duel). Attól függetlenül, hogy az akció két ember között zajlik, egy-egy térképen akár 16 játékos is játszhat. A párbaj-térképek a legnagyobb kiterjedésűek és területekre vannak felosztva. A párbajok alatt kizárólag pisztolyok használhatóak. A párbajozók egymással szemben állnak és egy kis dallam végén kezdetét veszi a tűzharc. Ekkor a célkereszt fokozatosan jelenik meg, ami pár pillanatra megnehezíti a pontos célzást, ez alatt az idő alatt a játékosok akár fedezéket is kereshetnek, hogy növeljék túlélési esélyeiket. Minden párbaj után pénz és egy csillag üti a markát a párbajozóknak. Az ötödik csillag megszerzése után véget ér a kör és a nyertes egy párbajpontot kap. A sebesülések természetesen minden testtájékon más-más eredménnyel szolgálnak. A fejlövés azonnali halált okoz, míg egy egyszerű láblövés csak kisebb energiaadagtól szabadít meg. Jónéhány pisztoly és puska mellett használhatunk molotov-koktélt, dinamitot vagy gépfegyvert. Ezeken kívül viselhetünk a felsőtestre erősíthető mellényt is, amely néhány találatot képes felfogni, de utána újra sebezhetővé válunk. Hasznos lehet még a lőszertartó öv, amellyel több lőszert vihetünk magunkkal és a távcső, aminek akkor vehetjük hasznát, ha tulajdonunkban van egy Sharps puska és kedvünk támadt mesterlövészkedni. A mod béta verziója már 2.0-nál tart és ilyen grafika és hangulat mellett, ha nem is lesz a következő Counter-Strike, egész szép rajongótáborra tehet még szert. További képek a CD mellékleten.

MONKEYSTRIKE

Alap: Half-Life | **Típus:** teljes mod
Honlap: www.planethalflife.com/monkeystrike

Eleged van a Counter-Strike-ból? Unod a sok ultrarealizmussal feltöltött, mindenféle komolytalanságot nélkülöző játékot? Ha igen a MonkeyStrike neked való! Sokan mondják, hogy a Half-Life motor elavult, ronda, azon viszont senki sem vitatkozik, hogy ezt az alapot felhasználva nagyszerű modok készültek. A MonkeyStrike három játékmódjával végre kis kikapcsolódást nyújt a játékosoknak. Az első egyszerű Deathmatch, amiben majom majom ellen küzd. Miután kiválasztottad az osztályod, kezdődhet is a banánfürdő! A következő játékmód a Capture the Golden Banana, amiben a két csapat egy aranybanán megszerzéséért folytatnak banánra menő csatát. Az utolsó mód, amiben kipróbálhatják magukat a játékosok, a Fruity Sacrifice. A játékmód lényege a pályán elszórt gyümölcsök megszerzése és egy megjelölt pontra való elszállítása. Attól függetlenül, hogy a játék a komolytalanságra helyezi a hangsúlyt a fejlesztők nagyon is komolyan vették, amit csináltak, bizonyítja ezt a 12 térkép és a 8 jobbnál jobb fegyver. A pályák és a fegyverek egyaránt rajzfilmszerű grafikával készültek, ami ugyan nem jelent nagy gonddal kidolgozott részleteket, de a hangulatot garantálja. Néhány a fegyverek közül: kókuszdió-vető, földieper-géppuska, grépfruitsörétes... A fegyvereken kívül használhatjuk még a bűzös borznak és a robbanó macskának is. A játék során különböző felvehető tárgyakat találhatunk: a Bonustime egy nagy B betű, ami a deathmatch-térképeken található és hatására adott ideig minden áldozatunk két pontot ér. A Health egy szép vörös kereszt, amely az összes játékmód térképein fellelhető és 25 életerőpontot jelent a sérült majmoknak. Végül találhatunk egy rakéta alakú tárgyat is, ami Ammo névre hallgat és nevéhez hűen plusz lőszert tartogat a játékosok számára. Az osztályok terén hat majom közül választhatunk, amelyek közül öt a valódi dzsungelekben is szaladgál valahol. A majmokat nemcsak fizikai tulajdonságaik, hanem az általuk használható fegyverek is különbözővé teszik, így mindenki megtalálhatja az ízlésének és stílusának megfelelőt. Az első és egyetlen fiktív szerplő a

mini-majom, a legkisebb emberszabású a mezőnyben, azonban a leggyorsabb is. Aranyos, ám halálos. A maki kicsi és gyenge, de ő az egyetlen, aki a hátára erősített táskával repülhet is. A csimpánz képviseli az arany középutat, minden tekintetben átlagos képességű. A babuin minden tekintetben megegyezik a csimpánzzal, mindössze a használható fegyverekben tér el. Az orángután a nagyok közé tartozik, nagyon erős, de egyúttal lassú is. A gorilla az előzőhöz hasonlóan erős és lassú, a különbség ezúttal is a használható fegyverekben mutatkozik. A játék stílusától függetlenül kellemes órákat nyújthat, amellett, hogy az egyik legegyedibb darab, amivel eddig találkoztam. A mod már az 1.2-es verziónál tart, és folyamatosan frissül, ha komolyabban érdekel, töltsétek le a honlapjáról. További képek a DVD-mellékleten.

TENEBRAE

Honlap: tenebrae.sourceforge.net

Ebben a hónapban igazi különlegességgel szeretnék kedveskedni Nektek, ez pedig nem más, mint egy Quake 1 (igen jól látod: Quake EGY) mod, a Tenebrae, amiért már rengetegen újra elővették a Quake első részét. A Tenebrae olyan grafikai módosításokat végez a Q1-en, amelyek lehetővé teszik a per-pixel megvilágítást és a stenciles árnyékokat. Amennyiben ez nem mond sokat, vessetek egy pillantást a képekre és rögtön megvilágosodik előttetek minden. A megoldás egyetlen hátránya, hogy rendkívül erőforrásigényes és viszonylag erős gép kell a futtatáshoz (arra legalábbis senki ne számítson, hogy a régi, Quake 1-re hangolt gépén ez is elfut). Minimumként egy 600Mhz-s PIII-as procit, 64MB RAM-ot és egy Radeon vagy GeForce szintű kártyát jelölt meg a készítő. Mellesleg már készül a Tenebrae 2, ami sokkal szebb képi világot lesz képes megjeleníteni: erről és a Tenebrae aktuális részéről több képet a DVD-mellékleten találhattok.

Installálás:

1. Installáld a Quake 1-et (megvan az még valahol a szekrény mögé beesve, keresd csak!)
2. Installáld a Vis-Patch javítást, ami lehetővé teszi az átlátszó víz megjelenítését (a DVD-mellékleten megtalálod)
3. Installáld a Tenebrae-t

Konzolparancsok:

sh_fps – FPS érték kiíratása
sh_worldshadows – ki- és bekapcsolja a pályán található árnyékokat
sh_playershadow – a játékos árnyékának ki- és bekapcsolása
gl_watershader – a víz shaderjeinek ki- és bekapcsolása
mir_forcewater – ezzel a paranccsal az eredetileg nem tükröződő vízfelületek is azzá válnak

Tippek:

1. Állítsd a Windows színmélységét 32 bitre.
2. Töröld az összes esetleges opengl32.dll-t, ami a Quake könyvtáradban van.
3. Nvidia videókártyával történt fagyás esetén frissíts meghajtóprogramot vagy kapcsold ki a textúratömörítést.
4. ATI videókártyával történt fagyás esetén frissíts meghajtóprogramot és állíts minden ATI beállítást alapesetre a Vezérlőpultban.

AIRBUCANEERS

Alap: Unreal Tournament 2003 | **Típus:** teljes mod
Honlap: ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers

Az AirBucaneers készítői meglehetősen egyedi ötlettel álltak elő: fogták a kalózok ágyúit, az általában békésen szálldogáló hőlégballonokat és jól összegyúrták őket. Az eredmény az említett mod, ami többek közt a közelmúltban került be a „Make Something Unreal" című verseny döntősei közé.
A játék érdekes hangulatot áraszt képi világában és technikai megoldásaiban egyaránt. A mod nem büszkélkedhet különleges játékmódokkal, egyszerű pontszerzésre megy a légiharc. Feladatunk teljesítése közben általában egy hőlégballon fedélzetén repkedünk és irtjuk az ellent, vagy dobálunk kisebb bombákat az ellenséges objektumokra. Persze az öreg anyaföldet is használhatjuk közlekedésre, de ez másodlagos terep a játékban. A különböző célpontok elpusztítását különböző pontszámokkal jutalmazza a játék, például egy-egy épület lerombolásáért 15 pontot kapunk, az ellen hőlégballonjainak kilyuggatásáért már valamivel szerényebb a honorárium, 5 ponttal kell beérnünk. Az ellenséges játékosok likvidálásáért és az üres hőlégballonok elpusztításáért 1-1 pontot kapunk a rendszertől.
A mod egyelőre szerény pályakínálatában két név szerepel, a Forest és a Swamp. A pályák színvilágukban nem a legvidámabbak, de a játék hangulatához igazodnak és kidolgozottságuk sem hagy sok kívánnivalót maga után. Ami rögtön szemet szúr, az a botrányosan textúrázott és kidolgozott modellek hada, mintha ezt a munkát nem vették volna komolyan. Ettől függetlenül a mod érdekesnek tűnik, azonban nem hiszem, hogy nagy jövője volna, legalábbis, ha az egyetlen játékmód és az igencsak kevésnek mondható két pálya marad … A különböző frissítéseket letölthetitek a mod honlapjáról. További képeket a DVD-mellékleten találhattok.

Ace

GONDOLATÉBRESZTŐ

A legjobb vicceket mindig az élet szüli. Hány érettségiző osztály olvassa fel bankettjén a négy év aranyköpéstermését, hány bakit őriz kincsként baráti társaságok emlékezete, és mégis mennyire elenyésző ezek közül azok száma, ami tényleg széles publikumra talált? Az Internet berobbanása azonban lehetővé tette, hogy bizonyos elszólások, beszólások, zagyvaságok elkövetői a köz számára hétköznapi istenekké, egy egész ország, vagy a világ kedvenceivé váljanak.

CÍMSZÓ: INTERNET CELEBRITY

Világszerte figyelik a pehelysúlyú kanadai fiatalember, „Star Wars Kid" ádáz küzdelmét a gravitációval, és a gigantikus Jedi-fogpiszkálóval, de még ő is elbujdoshat a mi nemzeti örökségünk mellett. Ők a mi hazai Internetes kedvenceink, az ékesszóló egyszerű utcai emberek, akik a beszédintelligenciát igen egyedien értelmezik. Minden országnak megvan a maga sajátja, a mi Szalacsi Sándorunk pl. már joggal pályázhatna arra, hogy a világörökség részévé nyilvánítsák.

Szalacsi és a hozzá hasonlók révén új fogalmat tanulhatott meg az ország: Internet Celibrity. Sándor több mint egy éve élő kultusza ma már inkább lecsengőben van, és megadja a zengedélyt további jó munkásembereknek, hogy átvegyék a helyét.

Mi a közös mindnyájukban? Az, hogy miután felkerültek a világhálóra, már nem az számított, amiről beszéltek, hogy hol beszéltek, hanem az, hogy hogyan. A regionális TV-k raktáraiban vagy amatőr videósok polcain porosodtak volna tovább, ha nincs az Internet. Szalacsi is egy interjúanyag selejtjeként kezdte ugyan, de a net felemelte és azóta népünk kívülről fújja szavait, világa önjelölt cyberművészek színes palettája lett, több remix, ill. Flash alapú játék és rajzfilm készült a szereplésével; az alkotófantázia pedig egy-egy kép erejéig beleálmodta őt Superman jelmezétől kezdve Középföldén át a Fehér Házig mindenhova. Úgy tűnik Sándor földjén a kreativitás mindig gazdag ötlettermést szüretel.

Szenzációhajsza

De akár hisszük, akár nem az Interneten is megy az idő, még ha az új csodák itt többet is kapnak három napnál. A netezők spontán sztárjai hiába futnak be E-Hollywoodban, hamar elporladnának, ha az anyagi világ nem tartaná tovább életben őket. A bulvársajtó és bulvár-TV nagy tömegek kíváncsiságának közismert szomjoltója: átszakítja a szubkultúrák határait, és a filecsere-programok által terjedő, fertőzéses népszerűsítés után még nagyobb dózist ad a népnek. Rovat- és műsorszerkesztők várják, mit kap fel legközelebb a hardcore internetes közösség, hogy nekik is legyen min rágódni. Az online sajtó után a napilapok hasábjain, az országosan nézett műsorok képkockáin még nagyobb közönség figyelmébe ajánlják magukat kedvenceink. Eközben a témaválasztók pont azon tanakodnak, hogy miért lesznek ilyen népszerűek a világháló és az emberek elé tartott görbe tükör nászából fogant csemeték. Érdekes megfigyelni az egész körfolyamatot: a net társadalma kivesz valamit a közéletből (ami gyakran egy embertől indul el), majd elérhetővé teszi, végül a közélet ismét magához ragadja, csak ezúttal már a feltupírozott verziót.

Réges-régen egy messzi-messzi atombunkerben

Ez a jelenség már önmagát gerjeszti és a legkiszámíthatatlanabb helyeken tér vissza. Bannerekben lesznek reklámfigurákká a hétköznapi sztárok (Matisz nagypapa) vagy akár a szokatlanul megnyilatkozó híres emberek (Király Linda himnusza), rádióműsorok hintik igéjüket adás közben, és néhányak számára ez a popularitás útja. Uhrin Benedek 40 éven át próbált befutni, és csak nem jött

- A vizbül veszi ki a zoxigént, tetszik érteni?

HAZAI NET CELEBRITYK:

Letölthetők: http://sertes.goldengate.hu

„Polgárjenő": – Mire lettek figyelmesek? – Mikor a mennyezet repedezett..." Őrá pedig Pápai TV után az egész ország figyelmes lett, azóta híres „nem csak Magyarországon, hanem a Dunántúl is".

Matisz nagypapa: 11 éves lánya által lett nagypapává, kapcsolódó nyilatkozatai miatt pedig országosan ismert hírességgé. Hogy hogyan? Azt csak őt tudná hatásosan elmondani.

Marsi család: A www.azbeszt.hu az egész világát rájuk építette fel, Marsi Kriszti negyedik szülinapjára ugyanis nem mindennapi köszöntőt kapott, még ha Mama a helyén is maradt...

Király Linda: Ma már veszélyes egy hírességnek hozzá hasonló helyzetbe kerülni, úgyhogy tanulja meg mindenki rendesen a Himnuszt, mert ha nem, ma már megvan a felület, amin keresztül így több otthonba jut el, mintha kiad egy CD-t vagy kettőt...

Waldo, a WTC utolsó turistája: Sokan ismerik úgy, hogy az ember, aki mindenütt ott volt. Azt azonban kevesebben tudják, hogy valójában ő is magyar. A saját szórakoztatására készült kép pár nap alatt bejárta a világot.

Szalacsi Sándor: Őt nem kell bemutatnunk senkinek...

a siker, de az Internet által Magyarország második legnépszerűbb öregembere lett, persze szigorúan csak a Mikulás után. Szalacsi szülőfalujában, Kocsordon pedig keresik az utódot, aki fenntarthatja az érdeklődést, a kis település idegenforgalma ugyanis rendesen megugrott. Szalacsi az egész országot bejárta, most pedig Szalacsi miatt mozdul meg az ország, a kocsordi zarándokutak állandóak lettek. Sándor azonban Polgárjenőtől eltérően nem fogadja szívesen a népszerűséget, elvonult a nyilvánosság elől, és ehhez mindent megkapott a rajongók részirül...(ők gyűjtöttek össze annyi pénzt, hogy Sándor szeretetotthonba vonulhasson).

A kocsordi idegenforgalmi referens így Fogarasi Árpád lett, ő és bunkere nyitva állnak az érdeklődök számára. Az egész legenda tőlük indult. Árpád anno még a Friderikusz show-ban is szerepelt, sokakat érdekelt, hogy mi motivál egy embert arra, hogy saját atombunkert építsen a kertjében. Azóta már kikerült a rivaldafényből, és biztosan sosem gondolta volna, hogy ő is Internet Celebrityként reinkarnálódik majd. Azóta helyet kap a Szalacsi freskókon, és ő maga is sokak bálványa lett. Hogy milyen ehhez a hozzáállása, azt személyesen tőle kérdeztük meg pár barátommal egy kocsordi kiruccanás alkalmával.

Tényleg hülyeség?

Vajon igaza volt-e Fogarasi Árpádnak, amikor azt állította, hogy felesleges hülyeségek ezek a netes közkincsek? Az ember alapjában véve szeret nevetni, a spontán bakik, aranyköpések pedig mindennapjaink színes fényei. Az ilyeneken gyakran jobbat derülünk, mint az előgyártott komédiákon, szórakoztató műsorokon. Hiába vitték az embert a TV-ben egyre közelebb saját világához először a naponkénti szappanoperák családi fészek-reprodukciói, majd újabban a valóságshow-k, mert ezek akkor is céllal és nem véletlenül jöttek létre. Ordít róluk, hogy művi dolgokat lát a néző. Amit Szalacsi és társai prezentálnak számunkra, az a tényleges Magyar Valóság, fellelhető és igaz. Talán az élet nyomorúságos meséi csak ezek, amelyeken gúnyolódhatnak az emberek (mert valljuk be, a káröröm, a másokon röhögés is erős mozgatóereje a jelenségnek), de nemcsak a rosszindulat tartja fenn és viszi tovább az ő népszerűségüket. Barátok és ismerősök közös élményként osztozhatnak ezeken a közkézen forgó vicces jeleneteken, és a poénforrások a csapaton belüli székelykommunikáció újabb építőkockái lehetnek. Azon túllépni, hogy áldozatnak érezze a Internet Celibrityket, csak az tud igazán, aki jóízűen képes nevetni saját magán is. Mert aki ezt megteszi, nem azt érzi, hogy az emberek adott esetben rajta nevetnek, hanem azt, hogy vele nevetnek, és ez a legnagyobb különbség.

Ulukai

A KOCSORDI ZARÁNDOKÚT

A kb. 4500 lelket számláló alföldi községben nagy vendégszeretetre találtunk, szívesen fogadják itt már az állandó érdeklődőket, akik Árpádot és a bunkert akarják látni. „Legyenek csak Kocsordon ilyen híres emberek” – mondta Aranka néni a helyi Hatház presszó tulajdonosa, aki szerint nagy jót tett az üzlet forgalmának a „Szalacsi turizmus”. Ákos és TiPe barátommal Indiana Jones-t megszégyenítő módon küzdöttük el magunkat az ojjektumig, de reggelig kellett várnunk, hogy megtudhassuk kicsoda is „hátárpád” valójában. Beszélgettünk pár helybélivel, és abban szinte mindenki egyet értett, hogy Szalacsi helyett Árpád az, aki a valódi figyelmet megérdemelné, ráadásul szerintük Sándorral kapcsolatban a média igencsak félrevezető. Reggel végül sikerült rábírni Árpádot egy gyors interjúra. A videóban látottnál idősebb, és jóval összeszedettebb, határozottabb Fogarasi Árpád válaszolt kérdéseinkre.

Mikor kezdtek özönleni az emberek?

Árpád: Kb. két hónapja jönnek igazán sokan.

Nem gondolt még arra, hogy a bunker pénzkereseti lehetőséget jelenthetne? Az emberek biztos fizetnének azért, hogy láthassák.

Árpád: Én már kértem szponzort a pártom bejegyezéséhez, a bunker befejezéséhez, a piramis alakú ház-elméletem megvalósításához. Kértem hogy hozzanak össze egy szövegíróval, lehetne Kocsordról, a bunkerről dalokat készíteni, és ha összehoznánk egy CD-t, abból folyhatna be pénz, de hát senki nem csinál semmit, mindig csak ígérgetnek.

Ez így van, a legtöbb embert Szalacsi hajtja ide.

Árpád: Ez kell a magyar népnek, de miért akadályozzak meg én bárkit is abban, hogy neki a hülyeség kellljen? Hallottam már azt is, hogy Szalacsi Sanyinak a gyűjtés során 13 millió Ft összejött, de megmondom őszintén, engem nem érdekel. Ő egy olyan ember, aki illuminált állapotban egy mondatot nem tud elmondani, nem akarok én tőle semmit, engem nem bántott, még ha víztartálynak is nézte az építményemet.

Nem is voltak soha jó kapcsolatban a Szalacsival?

Árpád: Milyen jó kapcsolatban? Semmi közünk egymáshoz, ő egy közönséges utcai járókelő volt, aki akkor épp ott volt. Beszélő viszonyban voltunk, de azóta se láttam.

Visszanézte ezt a felvételt?

Árpád: Igen, aki a riportot készítette, egyszer lehozta utána, de engem nem érdekel a Szalacsi Sanyi féle hülyeség, én attól se gazdagabb, se okosabb nem leszek. Komolyabb dolgok foglalkoztatnak, megalapítottam a pártomat: Az Anyag Erő Energia Pártot.

Mi a programja ennek a pártnak?

Árpád: Célja, hogy az emberiség a Föld anyag-erő-energia körforgását betartsa, pl. ahol akkumulátort lehetne venni, oda az elhasználtat vissza lehetne vinni. Én pl. a bunkert is törmelékből állítottam elő.

Szó volt erről a piramistechnológiáról, ez mit jelent?

Árpád: Ezek az épületek kívülről energia-gyűjtőhelyek lennének, és belül laknának az emberek.

A kőolajkorszaknak 50 év múlva vége, az emberiség készletei elfogynak és nem tudják majd miből biztosítani az energiát. Ezek napelemmel működnének, így folyamatosan termelnének energiát. Ha ezt Magyarországról indítanánk el, világszabadalom lenne, és ez máris fedezhetné az ország számára a kiépítés költségeit.

Üzenne valamit az embereknek?

Talán annyit, hogy ne a hülyeség foglalkoztassa őket, hanem forduljanak komoly dolgok felé. Ha bárkinek kérdése és kifogása van, akkor a Kocsord, Hunyadi utca 1. változatlan.

TERMINATOR 3 – RISE OF THE MACHINES

I'll be back... Tavaly már lehetett szerencsénk Terminator játékhoz a Fate of Dawn révén, de valljuk meg őszintén, a program nem öregbítette túlságosan a készítők hírnevét.
Az új résznél minden másképp lesz, szóltak a fogadalmak, mi pedig reménykedünk töretlenül, főleg hogy a játék legnagyobb durranása lehet, hogy végre magát az Arnold Schwarzenegger által megtestesített Terminátort, a T-900 Infiltrator-t irányíthatjuk. Ennek köszönhetően igazán Arnold-közeli élményekben lesz részünk.

A történet alapvetően ismerős lesz a filmből: John Connor-t és jövendőbelijét kell megmentenünk a gyönyörű nő alakját felvevő TX-től, de az ígéretek szerint nem magát a filmet kell végigjátszanunk, hanem ki-be lépkedünk majd a film sztorijába. Ugyanakkor sokkal mélyebbre hatolhatunk a történetbe, számos, a moziban be nem mutatott feladat vár ránk, például eljuthatunk az alternatív jövőbe is, amikor már a gépek uralják a földet.

A grafikára a képek alapján nem lesz panasz, a renderelt videókban remekül adták vissza a szereplők karakterét, egy az egyben mindenki felismerhető a filmből. Ezeken kívül kapunk még majd egy órányi filmrészletet is az eredeti színészekkel, úgyhogy a hangulat remélhetőleg megfelelő aláfestést kap.

A készítők összesen 22 szintet ígérnek, melyek közül némelyik akár több órás is lehet, ugyanis a végigjátszáshoz legalább30-40 óra szükségeltetik. Eközben, ha jól teljesítünk, számos kis elrejtett videót nyithatunk és nézhetünk meg. Ezek között már szinte rögtön az elején felbukkan egy kis rövidfilm, amit kizárólag a játék kedvéért forgattak, és azt magyarázza el, hogy miért néz ki annyi Terminátor úgy, mint korunk legismertebb ausztriai bodybuildere.
Több mint 20 fegyvert forgathatunk majd, többek között gránátvetőt, mikrorakéta-kilövőt, a Skynet ún. arc lézerét stb.

A Terminátor korunk egyik legnagyobb neve, reméljük a program is méltó lesz ehhez. A megjelenés a nagyobb konzolokra ősszel várható (nem összekeverendő a magyar fejlesztésű Terminator 3: War of the Machines-szel, ami viszont PC-re készül és nem FPS).

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

A Splinter Cell sikere után manapság nyakra-főre készülnek az egyszemélyes, lopakodós, kommandós játékok, ami a stílus rajongóinak kifejezetten jó, mert a nagy konkurencia között igazi gyöngyszemek is születnek.

Az előzetes videók alapján minden esély megvan rá, hogy a Mission Impossible is ilyen legyen, ráadásul könnyíti a helyzetét, hogy Ethan Hunt, a szuperügynök, már két filmben is a szívünkbe lopta magát, így nem lesz nehéz azonosulni vele (igaz a játékban cseppet sem hasonlít Tom Cruise-ra, de James Bond is áldozatul esett néhány átváltozásnak az évek során).

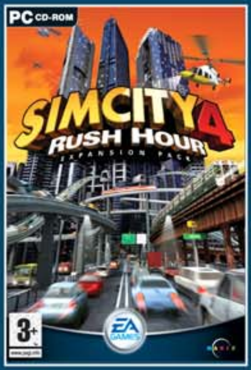
Az eddig látottak alapján a Mission Impossible igen sok tekintetben hasonlít a fent említett sikertermékre, a stílus azonosságán kívül a hős ruhája, mozgása, fegyverzete is szembetűnően hasonló, mintha két rég nem látott testvér lenne a játékban. De lesznek igen markáns különbségek is, ezek pedig az Ethan által felhasználható „kütyük" között keresendők. Például a távcsövünkbe épített fényképező segítségével felvehetjük az ellenfelek kinézetét, és a rájuk kísértetiesen hasonlító maszkot a központ villámgyorsan elkészíti nekünk. Így a következő küldetésekben már kedvünkre meg is téveszthetjük vele az ellenfeleket.
Bár a történet teljesen független a filmekben látottaktól, ennek ellenére a készítők igyekeztek néhány olyan jelenetet becsempészni a játékba, amely azért emlékeztet az ottani híres képsorokra, ilyen például a függeszkedés a számítógépes teremben.
A sztori egy számítógépes vírus körül bonyolódik, amit az Algo nevezetű főgonosz szeretne a világra szabadítani. A vírus képes behatolni, és készítőjének szabad bejárást biztosítani akár a világ legvédettebb számítógépeibe is, amit értelemszerűen sokan nem néznének jó szemmel, ezért minket bíznak meg vele, hogy próbáljuk ennek útját állni.
Az eddigiek alapján a Mission Impossible: Operation Surma azon filmfeldolgozások közé tartozhat, amelyekben nem csak a név adja el a játékot, ígéretes cím lehet az év vége felé.

HÍREK:

Több pletykát is lezárhatunk ebben a hónapban: az első, hogy bejelentették, amit már eddig is sejtettünk: az ATI fogja szállítani a grafikus chipet a következő Xbox-ba. Az nVidia-t pedig hírbe hozták a Sony üdvöskéjével, a Playstation 3-mal, de utóbbi cég ezt villámgyorsan cáfolta, kijelentve, hogy a grafikus chip fejlesztését a Sony házon belül fogja megoldani, ahogy eddig is.

Szintén szállingóztak már egy ideje hírek arról, hogy lesz Grand Theft Auto Xbox-ra. Nos a döntés megszületett, novemberben dupla csomagként érkezik a GTA 3 és a Vice City, mind Xbox-ra, mind PS2-re. Arról nem tudni, hogy a két verzió között lesz-e különbség, sőt még az árat sem hozták nyilvánosságra.

KEZEDBEN VANNAK AZ UTAK ÉS VASUTAK, FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN. ÉS NÁLAD A KULCS MINDEZEK BEBIZONYÍTÁSÁHOZ. HOZD LÉTRE VÁROSOD, MAJD TEDD FEL MUNKÁDRA A KORONÁT POLGÁRMESTERKÉNT. VÁLOGASS REPÜLŐK, VONATOK, KOMPOK HELIKOPTEREK VAGY ÉPP TANKOK KÖZÖTT, HOGY SZIMJEID ÚTRA KELHESSENEK. DE FIGYELMESEN TERVEZD MEG A KÖZLEKEDÉST - HA HATALMAS DUGÓK ALAKULNAK KI, CSAK MAGADAT OKOLHATOD.



A SimCity™4 Rush Hour kiegészítés használatához a SimCity™4 szükséges. A közeljövőben megjelenő SimCity™4 Deluxe Edition mindkét játékot tartalmazza.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA GAMES, the EA GAMES logo and "Challenge Everything" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Challenge Everything

ea.com

GTA: VICE CITY

Kedves Guru !!!

Azzal a problémával fordulok hozzátok , hogy a GTA3: Vice City-ben sokszor teljesen eltűnik a textúra !!! Pl.:Megyek a motorral és egyszer csak elakadok valamiben visszanézek és hirtelen elő jön egy villanyoszlop ! Légyetek szivesek segíteni a problémámon !!!

Tisztelettel !
Chicken

Hi!

Ha még nem tetted meg, töltsd le és telepítsd a kiadó honlapjáról a "Vice-patch_11.zip" elnevezésű javítást. Amenynyiben ezen már túl vagy, javaslom, hogy a környezet részletességet a maximálistól egy egységnél gyengébbre állítsd be, és úgy próbáld ki a játékot.

Ciao
C5

GTA3

Hello! Cső! Csá!...

A segítségeteket kérem!
Le lett törölve a gépemről a GTA3, de nem uninstallal (azzal nem szedte le), hanem "brutális" módon. Újra akartam telepíteni, de csak az uninstallt hozta be, és miután végigcsináltam kilép (ha a befejezés-re kattintok), de a gépen a GTA3-nek semmi nyoma. Mi lehet a baj? Kérlek segíts!

1.utóirat: e-mail: DASWALKER@AXELERO.HU
2.utóirat: légyszi tegyél be az újságba!
3.utóirat: név: Laki Dániel

Hali!
A "brutális" megoldás átka, hogy a programnak nem minden összetevőjét távolítod el a merevlemezről. Általában minden alkalmazásra igaz hogy a C:\Program Files*.* +játékkönyvtáron kívül még legalább 2 tucat, az operációs rendszer egyéb belső mappáiban fellelhető helyre jegyzi be magát, melyek az általad ismertetett módszer választásakor érintetlenek maradnak. (Az újratelepítési kísérlet azért kudarcra ítélt nálad, mert az előző GTA3 nem törölt hivatkozásai bekavarnak: a telepítő talál régi elemeket, ezért elindítja az uninstall de az nem tud lefutni, mert nem találja a játék minden korábbi összetevőjét.) A tiszta megoldás: arhiváld a merevlemezed hasznos tartalmát majd formatáld meg legalább a C partíciót; és telepítsd újra a géped operációs rendszerestől, játékostól. Lehet hogy bejön: valamilyen rendszerkarbantartó szoftver segítségével (mint például a RegCleaner) töröld a fennhagyot feleslegessé vált bejegyzéseket.

Ciao
C5

GOTHIC 2

Csá mindenki!

VIII. Satan vagyok, csak a Gothic 2-vel kapcsolatban szeretnék pár dolgot mondani, így pl.: hogy a gothic szó nem csak azt jelenti, hogy gótikus, hanem azt is hogy barbár, vad - és szerintem hülyeséget írtatok amikor azt írtátok, hogy "rászolgált a gótikus jelzőre". Ez az egyik dolog, a másik pedig, hogy akik nem játszottak a Gothic 1-gyel, azoknak furcsa lesz a harckezelés (bár erre azt tudom javasolni, hogy tartsuk folyamatosan lenyomva az egér gombját, és az előre gombbal kombózzunk - ha már tudunk-, az oldalra gombokkal oldalasan suhintsunk, a hátra gombbal pedig védekezzünk), tehát a nehéz kezelés miatt szeretnék kipróbálni a kódokat, mindössze annyi a baj, hogy nem jól írtátok le a lapba, mert nem az "s" betűt kell megnyomni, hanem a karakterlapot előhívó billentyűt (alapból a "c"-n van). Én már egyébként 5x vittem végig a Gothic-ot, úgyhogy elég nagy tapasztalattal kezdem el a 2-t. Sok sikert a laphoz. (azért tegyetek be a lapba!)
Csá...

Szia!

A Gothic 1-hez volt eddig szerencsém és a nevén egy kicsit én is elmorfondíroztam. Mindenesetre a gótikus és a vad is illik rá, bár osztom a véleményedet abban, hogy a hangulata ez utóbbihoz kicsit közelebb áll. Az irányítással szerintem nagyon sokunknak meggyűlt a baja, sajnos egyáltalán nem mondható el rá, hogy könnyen kezelhető vagy logikus lenne. Én például az 'e'-t nyomom ütlegelésnél, bár ezzel a módszerrel igen nehéz különböző harci technikákat alkalmazni. :-)
Midas

IGI 2

Szervusztok!

A lap asszem májusi számában az IGI2-hez írtatok segítségnek némi kódot. Kérdésem: ezt hova kell begépelni? Előre is köszönöm.
Üdv
Lovász Balázs

Szia
A főmenüben írd be NADA és ezután tudod játék közben aktiválni a kódokat.
Üdvözlettel:
Clemi

CITY OF HEROES

Hi Mindenki!
Király az újság!
A City of Heroes mikor jelenik meg?
Csak ennyi
Qkac

Szia!
Arra bizony jövő márciusig várnod kell.
Bye JuliuS

CSALÁSOK

Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy

Játék közben a Shift és ~ billentyűk együttes lenyomásával hozhatjuk elő a konzolt. A csalások aktiválásához írjuk be: **devmapall**
Ez után a következő kódokat használhatjuk:

god – Sérthetetlenség
notarget – Az ellenfelek nem vesznek észre
noclip – Átjárhatunk a falakon
give all – Minden tárgy megkapása
give health – Életerő feltöltése
give armor – Páncél feltöltése
give ammo – Munició feltöltése

Tony Hawk's Pro Skater 4

Az „Options" menü „Cheats" pontjánál írhatjuk be a következőket:

I'MYELLOW – Mindig speciál
Watch_Me_Xplode – Összes pálya választható
FBIAGENT – Mátrix mód bekapcsolása
MOON$HOT – Hold gravitáció bekapcsolása
BELIKEERIC – Tökéletes railek
FREEWHEELIE – Tökéletes manuálok

TRON 2.0

A Talk gomb benyomása után az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésünkre:

mpkfa – Összes fegyver, teljes életerő és energia
mptears – Összes fegyver
mphealth – Teljes életerő
mpammo – Teljes energia
mpmaphole – Pályaugrás
mpgod – Sérthetetlenség

MAFIA

Szevasztok!

Írjátok meg légy szíves, hogy lehet-e a Mafiaban csónakázni! Ha lehet, akkor meg hol? Én már kerestem mindenhol, de sehol sem találtam! Lehet ám hogy nincsen, de a játék bevezető animációjában néhány ember a csónakját próbálja beindítani a parton! Ha nincsen szerintetek a játékban csónak, akkor nem tudtok véletlenül olyan weboldalt ahonnan ilyesféle modot tudnék letölteni?
Előre is KÖSSZ mindent!!!!
Zotya

Szia

El kell hogy keserítselek, de nem lehet a Maffiában csónakázni. Van ugyan egy pálya, mikor motorcsónakon kell menekülni, de akkor sem te vezeted, csupán utas leszel. Ez az a pálya, mikor a kikötőben kell megölni a szenátor jelöltet.

Clemi

GTA: VICE CITY

Cső GURU!!!

1. Megmondanád,hogy a GTA:VICE CITY-ben melyik üzleteket lehet kirabolni és hogy?+Már megtaláltam 6 ingatlant aminek nincs küldetése,(5 az elsőn+a másodikon $14000-ért a helikoptereset).Hol a 7.?

2. A CD-mellékletre kéne a havi teljes játék MAGYAROSÍTÁSA is (ha van.)

Légyszi tegyél be az újságba!
e-mail címem:DASWALKER@AXELERO.HU
Előre is köszi:
Laki Dániel

Szia

1. Összesen 15 boltot lehet kirabolni, a következő módon: bemész, ráfogod a fegyvert az eladóra, mire az elkezdi kipakolni a pénzkötegeket. Ezután lesz kb. fél másodperced, hogy lelődd a boltost, mielőtt beindítja a riasztót. A kirabolható helyek nevei (sajnos közvetlenül a múlt hónapban megjelent után még egy térképet nem rakhatunk be, de legalább a városrészt leírom, ahol megtalálod őket):

- **Bunch of Tools - Washington Beach**
- **Cafe Robina - Little Havana**
- **Corner Store - Vice Point**
- **Dispensary Plus - Vice Point**
- **Doughnut Shop - Little Havana**
- **Gash - North Point Mall**
- **Hardware Store - North Point Mall**
- **Jewelry Store #1 - Vice Point**
- **Jewelry Store #2 - North Point Mall**
- **Jewelry Store #3 - Downtown**
- **Laundromat - Little Havana**
- **Music Store - North Point Mall**
- **Pharmacy - Downtown**
- **Ryton Aide Pharmacy - Little Haiti**
- **Screw This - Little Havana**

Ingatlanok közül pont a legolcsóbbat nem sikerült megtalálnod. A motoros banda törzshelyétől indulj el az utat követve az első kanyarig – ahol a folyó mellé fordul az út – és ott látsz egy felfelé vezető lépcsőt. Fent pedig megtalálod a Skumole Shack névre keresztelt kis kalyibát, ami kemény $1000-ért a tiéd lehet.

2. Jó ötlet, majd továbbítom a Chrisnek.

Bye
JuliuS

GTA: VICE CITY

Sziasztok

Lenne egy kérdésem a Vice City-ben. Az autókereskedést megvettem és már majdnem mindent megcsináltam benne, kivétel egy autót nem bírok beszerezni egy Esperanto-t! Légyszi segítsetek!

Üdv:serw

Szia

Egy nagy amerikai batárt keressél – inkább berakok egy képet róla, mindketten jobban járunk. Leginkább a Washington Beach környékén szoktak előfordulni.

Üdv
JuliuS

D

Sziasztok.

légy szíves továbbítsátok valamelyik illetékesnek a levelet. Köszi.
A kérdés pedig a következő lenne: nemsokára gépfejlesztés hosszas keresgélés után úgy néz ki, hogy az alaplap egy abit nf7 vagy az s-el megtoldott változata lenne. A kérdéseim a következők lennének: ha dual chanel módban szeretném üzemeltetni, ahhoz ugye 2 memória szükséges, de mivel szerintem nemsokára kevés lesz az 512 ezért én 768-ra gondoltam az lenne a kérdésem, hogy úgy nem jelentene e problémát, hogy az egyik memo 256 a másik 512? A másik kérdés hogy nforszos alaplap szereti e az ati kártyát mert a chipkészlete a konkurenciáé. Már csak 1 maradt tarts ki a fent említett alaplap mindenféle biosfrissítés meg jumperelgetés nélkül hivatalosan mekkora procit visel el.

Válaszotokat előre is köszönöm, egy hűséges olvasótok
Csaba

Szia!
Az Abit NF7 szériája egy nagyon jó árú, ugyanakkor sok hasznos feature-el és beállítási lehetőséggel szerelt alaplap. Az Abitra sajnos jellemző, hogy vagy mennek az alaplapjai az első pillanattól vagy sem (azonnali csere adott), ezért ha egyszer egy működő darabot kifogsz, akkor sokáig örömödet leled benne. Legjobb tulajdonsága azt hiszem az, hogy tuningbarát, bármilyen órajelet, bármilyen feszültséget lehet rajta állítani, ezért (egy jó hűtéssel) a Barton magos processzorokig bezárólag mindenből a legtöbbet tudja kihozni.

Dual Channelben valóban két memóriára van szükséged, azonos gyártótól, azonos kapacitású és lehetőleg azonos időzítésű (célszerű legalább 333Mhz) memóriát kell venned. A tesztek egyébként általánosságban ezt mutatják, hogy két darab 256Mb-os memória nem lesz sokkal gyorsabb, mint 1db 512MB-os.

Az Ati kártyákkal nem lesz gondod, bár az Abit alkalmanként szeret összeakadni részegységekkel (ami nem feltétlenül az Nforce hibája). Csak arra vigyázz, hogy ne a leggagyibb gyártó kártyáját válaszd, így nem érhet meglepetés.

Midas

D

Tisztelt HW MENTŐÖV !!

Egy Intel P4 1710 mhz,512 mb DDR memóriájú gépem van. 32 megás videócardot lecseréljem-e egy 256-os GeForce FX 5900-ra. Marha sürgős lenne. Tegyetek be feltétlenül !!!!!!
Hűséges olvasótok:
Bagzi

Szia!

Az 1710 MHz hogyan jött ki? Ha elírás, akkor 1,7 GHz lesz, ha meg tuning van a dologban, akkor valószínűleg alapban kisebb a processzorod teljesítménye (rosszabb esetben Celeronod van). Lényeg a lényegben, hogy egy 5900-as Geforce FX jelenleg igen borsos árú, ráadásul teljesítményben sem nyújt annyi pluszt, hogy megérje megvenni. Jelenleg az Nvidia 5600-as és az Ati 9500Pro szériája rendelkezik az egyik legjobb ár/teljesítmény aránnyal. Én azt javaslom, hogy a két kártya közötti összeget (5900/5600) fordítsd processzor vásárlásra, azzal jobban jársz.

Midas

D

Hi Guru Team!

Szeretném ha segítenétek abban hogy milyen legyen az új gépem már van egy Quantum 30 GB 7200 rpm winchesterem és egy LG 52X cd olvasóm + cd íróm.

Az új géphez én egy Asus A7V8X-X alaplapot képzeltem el vagy inkább egy Asus A7N8X-X jobb lenne?
A proci egy AMD Athlon XP2600+ lenne, itt mit jelent az hogy 2067/266 vagy 2083/333. Hűtőnek egy spire 5F271B1M3 FlaconRock-ra gondoltam, és 256 MB DDR 400 Mhz-es memóriára, a ház egy Codegen 6058L lenne. De a fő kérdés a videokártya (max 40e ft) egy Asus V9280 TD 8X Ti4200-8x 128MB DDR DVI+TV-outtal szerintetek jó lenne?

És még 3 kérdés mi az a DVI, mi az a RAID+sATA és mi az a Firewire.

Előre is köszi:
HEro

Légyszi gyorsan válaszoljatok e-mail-ben is mert sürgős lenne (nagyon:))

Szia!
Köszi a kérdéseket, úgy látom, hogy jól belerágtad magad a témába.

Mindenekelőtt nem találom túl jó választásnak a Quantumot, én keresnék helyette egy újabb Seagate-et vagy egy WD-t. Szerintem kevés lesz az a 30 GB és még a géped sebességén is látszódni fog a "kor".

Ha AMD-be ruházol be és egy stabil gépet szeretnél, akkor az Asus A7V8X lapja igen jó választás. A KT400 chipkészlet ugyan lassan kiöregszik, a VIA már a KT600 chipkészleteit szállítja az alaplapgyártóknak. Hasonló jó választás (és általam jobban támogatott) egy Nforce chipkészletes lap is (főleg ha tuningolni is szeretnél), a Chaintech, az Epoc vagy a Gigabyte lapjai közül több megbízható típus áll a rendelkezésedre az igényeid szerint.

A processzor tekintetében törekedj a 333 MHz-es FSB felé, vagyis Barton magos Athlont vegyél. Az FSB értéke nagyban meghatározza az egész rendszer sebességét, így érvényes az alapszabály: "a nagyobb a jobb".

Memóriából inkább 512MB még akkor is, ha csak 333-asra telik. A Windows XP alapból megeszi a 256MB-ot, a többi alkalmazásnak meg akkor mi marad? Persze ha van pénzed, akkor egyértelműen 400MHz-es legyen, az mégiscsak gyorsabb valamivel.

Ha Asus videokártyát veszel, akkor egy stabil hardvert kapsz, melyet tuningolni már nem igazán lehet. A Geforce4-ek igazából már egy kifutó szériát képviselnek, azonban a teljesítményük még mindig elég az új játékok futtatásához. Hátrányuk, hogy az FX-es szériához képest (leszámítva az 5200-ast) nem támogatják a DirectX9-et, ezáltal a jövőben boltokba kerülő játékok egyes plusz, a játékot megszépítő funkcióit nem tudják kihasználni.

A 40000 Ft egyébként éppen elég arra, hogy jó kártyát vegyél, legyen az egy márkás Geforce4 vagy egy kevésbé márkás de megbízható FX5600 (például Innovision), esetleg egy Ati 9500.

A Codegen ház lehet, hogy szép, de a tápjával lehetnek gondok. Van, aki esküszik rá, van, aki szidja (nekem is ment már tönkre egy), de vitathatatlan, hogy a megbízható minőséget a Chieftech és az Enermax szolgáltatja. Szóba jöhet a Thermaltake és a Coolink is, esetleg Q-Tech.

A DVI hivatott felváltani a mostani monitorcsatlakozót. Az eddigi számítógép-monitor kapcsolatok analóg jelre épültek, a DVI viszont maximálisan digitális, jobb képminőséget és gyorsabb átvitelt biztosít, főleg TFT-s monitoroknál alkalmazzák.

Az SATA a merevlemezek új csatlakoztatási módja. El lehet végre felejteni a széles IDE kábeleket, helyettük egy csinos, vékony vezetéket kell csak beépítenünk a házba. Egyelőre nem nyújt láthatóan nagyobb sebességet a mostani csatlakozási módnál, de több lehetőséget rejt magában.

A firewire-t leginkább az USB-hez tudnám hasonlítani, külső eszközöket lehet csatlakoztatni rá. Jellemzően kevés eszköz készül firewire csatlakozóval, így a kihasználtsága jelenleg minimális.

Midas

PC GURU 2003/9 85. oldaláról a felsõ 1/2 wonderline hírdetés filmismétlés lesz.

köszönettel

Igen, megrendelem a PC GURU olvasójaként a DVD lejátszót bruttó 3.999 Ft-ért!

+ postaköltség

Postázási cím:

megrendelő neve:...

e-mail cím:...

telefon:...

irányítószám:...

település:...

utca, házszám:...

fizetés módja: ❑ csekk (utánvétellel) ❑ átutalással

dátum:............................. **aláírás:**.............................

Kérjük **vágja ki** ezt a kupont és küldje el a **Vogel Burda Communications Kft., 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.** címére! Ajánlatunk a készlet erejéig, de legkésőbb **2003. október 31-ig** tart. Ha kérdése van hívja munkatársainkat a **06 1 888 3421**-es telefonszámon vagy írjon a **gurudvd@vogelburda.hu** e-mail címre.

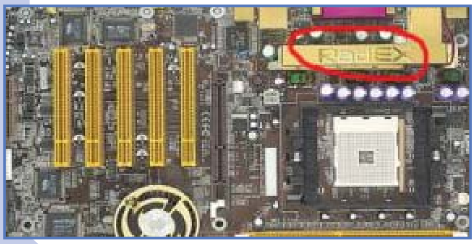
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

HARDVER HÍREK

HŐCSÖVES HŰTÉS MÁR AZ ALAPLAPOKON IS

Ahogy a számítógépek és a bennük használt elemek egyre csak gyorsulnak, úgy kell újabbnál újabb ötletekkel előállni a hűtések területén is. Ahhoz, hogy a processzoron és a VGA kártyán aktív hűtés van, már mindenki hozzászokhatott, aki pedig mostanában vett új alaplapot az észrevehette, hogy a lapkakészlet északi hídján is pörög egy ventilátor. Az ABIT mérnökei ennél is tovább mentek, és legújabb Pentium 4 processzorukhoz tervezett alaplapjukon már a kondenzátorokat, és a feszültség szabályzásáért felelős alkatrészeket is hűtik.

A Chaintechnél, erre is rátettek egy lapáttal. Hűtési megoldásukban felhasználták a Zalman hűtőiben már megszokott hőcsöves technológiát. A megoldás előnye, hogy a meleg részekről, aktív elem beépítése nélkül lehet a hőt széthúzni a hűtőbordák teljes felületére, így a belépő légáramlat sokkal hatékonyabban tudja a hőt elszállítani a kényes helyekről. Ugyanezt a megoldást használják hordozható számítógépeknél is, ahol lényeges, hogy a CPU által termelt hőt gyorsan elszállíthassák a burkolat közelébe, ahonnan egy kis ventilátorral könnyedén a gépen kívülre szivattyúzható.



VIDEOKÁRTYÁK ZALMAN HŰTÉSSEL

Egyre kedveltebbé válik a videokártya gyártók körében a Zalman által készített passzív hűtő. Elsőként a Sapphire jelentkezett ezzel a megoldással, most példáját a Gainward is követi, mégpedig rögtön két kártyán alkalmazva a hőcsöves technológiát. Az NVIDIA GeForce FX 5900-as kártyán már az új generációs hűtő látható, melyhez külön megvásárolható egy lassú fordulatú ventilátor is. Ebben az esetben erre a plusz teljesítményre szükség is van, mivel a grafikus processzor elég forró „fejűre" sikeredett.
Az FX 5200-as, és 5600-as kártyákra elegendő a fenti hűtési megoldás kistestvére is, mely nem csak a ventilátor hiányában, hanem a hőleadó felület nagyságában is különbözik a bátyustól.

ASUS VIDEOKÁRTYÁK ATI LAPKÁVAL

Egyes hírek szerint, az ASUS a szeptember végén megrendezésre kerülő Computex kiállításon bejelenti az ATI Technologies lapkáira épülő, ASUS néven futó megoldásait, ami azt jelenti, hogy az eddig csak a számítógépgyártók külön kérésére készített termékek mindenki számára elérhetőek lesznek. Könnyen elképzelhető, hogy az NVIDIA egyik legnagyobb partnere véglegesen az ATI oldalára áll, és ez igen komoly csapást jelentene a gyártónak. Tudni kell, hogy lényegében az ASUS volt az utolsó nagy videokártya gyártó, mely nem mutatott be ezidáig ATI lapkára épülő terméket. Mostani döntésükkel nehéz helyzetbe hozták az NVIDIA-t, mivel az vagy megtorolja a lépést, ám ezzel egyik legnagyobb partnerét veszíti el, vagy engedékenynek mutatkozik, ám ebben az esetben a kisebb, ám eddig még hűséges gyártókat is félrelépésre biztatja.

AMD „PARIS" ÉS „VIKTORIA" NEM LESZNEK 64 BITESEK

A közeljövőben piacra kerülő új AMD Athlon 64-et három üzemmódban használhatjuk. Ezek a 32 bites (napjainkban is használt), a 32/64 bites variáns és a 64 bites üzemmód. A kiszivárgott hírek szerint, az amúgy alsó árkategóriába sorolt „Paris" és „Viktoria" processzorok alkalmatlanok lesznek 64 bites szoftvereket futtatni. Míg a „Paris" még ebben az évben megjelenik, és az AMD Athlon XP vonal új generációs tagjává válik, addig a „Victoriára" 2004 közepéig várnunk kell. Mind a két processzort Socket 754 foglalattal hozzák forgalomba, ami egyrészről jó, mivel akik váltani szeretnének az új 64 bites platformra, azok ezt több lépésben tehetik meg, másrészről rossz, hiszen ezzel a mostani AMD processzorokhoz készült lapok kihalásra lettek ítélve.

ÚJABB GEFORCE FX LAPKA AZ NVIDIA-TÓL

Az NVIDIA-nál valószínűleg hiányosnak tartják a termékpalettát, ugyanis új grafikus processzort kívánnak megjelentetni, mégpedig az FX 5700-at. Az újdonság órajele 500 MHz lesz, mellé pedig 128 MB, 1000 (500) Mhz-es memóriát ajánl a gyártó. A 0.13 mikronos gyártástechnológiával készülő lapkára épülő termékek még szeptemberben megjelenhetnek, áruk 300 dollár körül várható.

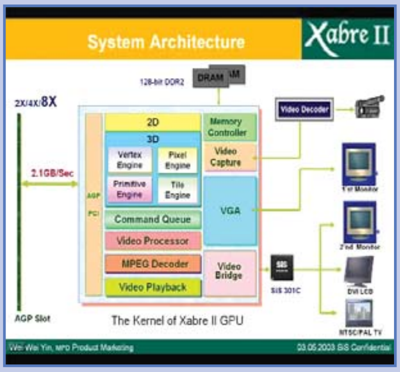
HAMAROSAN ELKÉSZÜL A XABRE II.

A SIS leányvállalata, a Xabre Graphics Incorporated elárult néhány fontos dolgot jövőbeni terveiről. Ezek közül talán a legérdekesebb, hogy már szeptemberben bejelentik a régóta várt Xabre II grafikus lapkájukat.

A kártya elődje úgy tűnik csak szárnypróbálgatás volt a feltörekvő tajvani gyártó számára. A közép és alsó kategória számára gyártott lapkák ragyogóan beváltak a megcélzott piacokon, így nincs akadálya az utód bemutatásának.

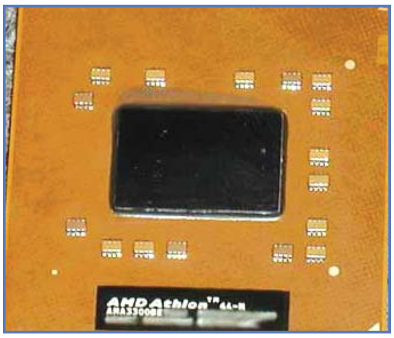
A Xabre II várhatóan erős ellenfelet jelenthet mind az NVIDIA-nak, mind az ATI-nak, persze csak akkor, ha a gyártó maradéktalanul betartja az új termék teljesítményére vonatkozó ígéreteit. Annyi már bizonyosnak látszik, hogy a termék DirectX 9 támogatással, 8 renderelő csővezetékkel és csővezetékenként két textúrázó egységgel rendelkezik majd.

A cég 2006-tól kezdve szeretne nyereséges lenni, ez annyit jelent, hogy igen pontosan megtervezett programjuk van az elkövetkezendő évekre. A piac minden szegmense számára szeretnének életképes megoldásokat kínálni, mindezt úgy, hogy ne keveredjenek árháborúba a jelenlegi két legnagyobb gyártóval.



MINDEN KÉSZEN ÁLL A MOBILE ATHLON 64 SZÁMÁRA

Úgy tűnik az AMD semmit sem bíz a véletlenre, és nem csak az asztali, hanem a mobil gépek piacán is megpróbálkozik a trónfosztással. Ehhez a nem mindennapi, mutatványhoz minden készen áll. A VIA hamarosan bejelenti K8N800 lapkakészletét, mely UniChrome2 grafikus magot tartalmaz, azonban ettől túl sokat ne várjunk. Mivel a cég úgy döntött, hogy saját memóriaarchitektúráját használja fel, és a rendszermemóriát használja a grafikus maghoz is, a nyolcadik generációs AMD processzorok integrált memóriavezérlője miatt igen alacsony teljesítményre kell számítanunk, hiszen a memóriavezérlő nem a grafikus mag mellett található. Az NVIDIA biztosan bemutatja nForce3 Go lapkakészletét, amely minden bizonnyal nagyon hasonlít majd az nForce3 Pro 150-re és 250-re. Az ALi és az ATI pontos terveiről még nincs információ, de mivel mindkét cég rendkívül sikeres a hordozható gépek piacán, valószínűtlen, hogy kihagynák a lehetőséget.



1600 MHZ-ES GDDR2 MEMÓRIÁK A SAMSUNGTÓL

A Samsung Electronics bejelentette, hogy megkezdte az 1600 MHz-es GDDR2 memóriák gyártását. A 256 Mb-es lapkáknak köszönhetően hamarosan akár 512 MB memóriával ellátott videokártyák is megjelenhetnek úgy, hogy nem lesz szükség a NYÁK méretének növelésére.

A megnövelhető memória mennyiség persze nem lenne elegendő a legújabb grafikus processzorok kiszolgálásához, a megfelelő teljesítményhez szükség van gyorsabb memóriachipekre is. A címben említett új modulok mindkét feladatra megfelelnek, és kellő alapot biztosítanak az új videokártyák teljesítményének növeléséhez.

ATI RV351, ÚJ LAPKA AZ ATI-TÓL?

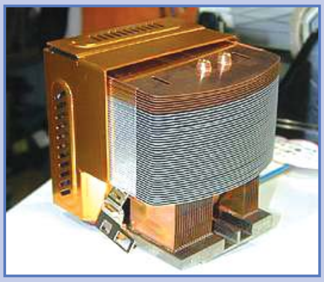
A német ATINews.de internetes hírmagazin értesülése szerint, a kanadai gyártó jövő év elején új kártyával kíván megjelenni. Az új jövevénnyel az ATI az alsó árkategóriás termékek piacán kíván versenyezni az NVIDIA-val. Tény, hogy az ATI 9200-at illene felváltani egy DirectX 9-es képességű kártyával, mivel a nagy rivális teljes FX sorozata birtokában van e képességnek.

Az RV351 kódnéven futó fejlesztés a hírek szerint 4 renderelő csatornával és 128 bites memóriavezérlővel érkezik, az órajelekről pedig sajnos nem szivárgott ki információ.

ÉRDEKES HŰTOBORDÁK A CPUMATE TERMÉKEI KÖZÖTT

Érdekes új hűtéseket mutatott be a CPUMate az AMD processzoraihoz. A rézből és alumíniumból készült hűtés elég súlyos és nagydarab. A borda kialakítása egyedire sikeredett, a levegő nem a megszokott módon felülről, hanem oldalról érkezik a lamellák közé.

A megoldásnak valószínűleg vannak jó és rossz oldalai is. A jó, hogy relatíve alacsony fordulatú ventilátorral is megfelelően át lehet szellőztetni a bordát, a rossz, hogy a meleg levegő rossz esetben koncentráltan fűti az alaplap egyes részeit.
A gyártó ígérete szerint a borda bármelyik Athlon processzorral vígan elbír.



MOBIL HÍREK

ÚJABB ÖTLETEK MOBILOKBA

Szinte minden hónapra jut néhány apró hír arról, hogy milyen újdonságokat zsúfolnak a közeljövőben megjelenő mobilokba. Félelmetesen pihent agyú marketingesek dolgozhatnak a gyártó cégeknél, mert lassan olyanok a telefonok, mint a svájci bicskák: minél több olyan dolgot préselnek bele, amit soha az életben nem használunk, viszont annál értékesebb, mert jól föl lehet vágni vele a haverok előtt.

E havi termésünk első darabja a japán NTT DoCoMo nevéhez fűződik, aki F672i típusjelű kinyitható készülékébe lépésszámlálót tervezett. De ez még mind semmi, mert a telefonba be lehet pötyögni a tulaj súlyát és lépéshosszát, amiből a számítógép kiszámolja a megtett út nagyságát, sőt még az elégetett kalóriák számát is.

A másik érdekességet az LG vezeti be, ez pedig a beépített elektromos iránytű. A sajtóközlemény szerint mindezt a világ kb. 1,1 milliárdos muzulmán közössége inspirálta, akik naponta többször is szent városuk, Mekka irányába fordulva imádkoznak. Az utazó muzulmánok pedig a telefon segítségével bármikor meghatározhatják merrefelé is kell leborulniuk ima közben.

MOBILOZÁSÉRT BÖRTÖNBE

Indiában a bíróság megsértése címén 3 napos elzárásra és 34 dollár pénzbüntetésre ítéltek egy oktatásügyi közalkalmazottat, mert egy tárgyalás közben megcsörrent a mobiltelefonja. Az ügy pikantériája, hogy pont amikor ezt az ítéletet kihirdették, a teremben tartózkodó egyik rendőrnek is megszólalt a telefonja, aki így a következő tárgyaláson már vádlottként szerepelhet.

De mielőtt azt mondanánk, hogy ez csak a tradíciói által gúzsba kötött Indiában fordulhat elő, érdemes megjegyezni, hogy nemrégiben az Egyesült Államokban is egynapos elzárásra ítéltek egy embert, mert mobilja megszólalt egy gyilkossági ügy tárgyalásakor.

MICROSOFT - INTEL MOBIL

Nemsokára megjelenik Európában az első olyan mobiltelefon, amely a Microsoft és az Intel együttműködésének gyümölcse. A két számítógépes mammutcég már néhány éve bejelentette, hogy közösen igyekeznek betörni a mobil készülékek piacára, amely a dinamikusan növekvő eladási darabszámok mellett rendkívül vonzó terep, főleg a már sokkal megállapodottabb PC-s piachoz képest. Közös munkával készült el 2002-re egy referencia platform, viszont a nagyobb mobilgyártók, attól való félelmükben, hogy a két cég ezen a piacon is akkora súlyra tesz szert, mint a számítógépeken, megtagadták az együttműködést. Ezért a páros kénytelen volt kisebb cégekhez fordulni. Ilyen például a tajvani MiTAC, amely a fenti, nemsokára megjelenő készüléket készítette.

Pontos részleteket még nem árultak el a telefonról, de annyit tudni lehet, hogy alkalmas lesz zenefájlok és videók lejátszására, email-ek küldésére és fogadására és az alapvető PDA funkciók ellátására.

MOTOROLA MOBIL MICROSOFT SZOFTVERREL

Az előbbi kishírben emlegetett együttműködés jege megtörni látszik, mert nemrég jelentették be, hogy a Motorola MOT.N nevezetű telefonjához a szoftveróriási készíti az operációs rendszert.

A hír azért különösen érdekes, mert a világ második számú mobilgyártója (a Nokia után) nemrégiben szerzett 19%-os részesedést a Symbian-ban, amely a legelterjedtebb nagy tudású operációs rendszer a mobil eszközökhöz, és mellékesen a Microsoft-féle mobilos szoftverek legnagyobb konkurenciája. De egyébként a Motorola volt az is, aki Java-kompatibilis Linux-os telefont jelentett be néhány hónapja.

Érdekes az az apróság is, hogy a hírt sem a Motorola, sem a Microsoft nem kommentálta, a bejelentést a France Telecom tette, az ő Orange nevezetű leányvállalatának szállítják majd az ominózus telefonokat.

HOL VAN BENZINKÚT?

Aki átélte már azt az élményt, hogy milyen már szinte porszáraz tankkal benzinkutat keresni, az tudja igazán értékelni az osztrák T-Mobile Austria új szolgáltatását. Az osztrák autóklubbal (ÖAMTC) és egy helymeghatározással foglalkozó cég segítségével ugyanis olyan szolgáltatást fejlesztettek ki, amely WAP segítségével készít egy listát, hogy a mobiltulajdonoshoz képest merre vannak a legközelebbi benzinkutak, és azokon belül is, hol a legolcsóbb a benzin. A szolgáltatást helymeghatározó technológiák mellett úgy is lehet használni, hogy a felhasználó kézzel adja meg tartózkodási helyét, és úgy kapja meg az adatokat, így útiterv készítéséhez is használható.

KARAOKE A NOKIA 3300-N

A japán Taito olyan szoftvert fejleszt a Nokia zenetelefonjához, amelynek segítségével a közelmúltban megjelent telefonnal karaoke-zni lehet. A mobilgyártó elsősorban a dél-kelet ázsiai piacra szánja a szoftvert, ugyanis az utóbbi időben ott egyre nagyobb őrület a karaoke. A megállapodás szerint a zenéket a Nokia és a Taito közösen terjeszti majd.

A két cég már régebben is működött együtt, a Club Nokia szolgáltatáson keresztül több Taito játék is elérhető.

FELTÖRTÉK A GSM TITKOSÍTÁST

Az izraeli Haifa intézet kutatói egy konferencián jelentették be, hogy sikerült feltörniük a bombabiztosnak hitt GSM titkosítást. A kutatóintézet munkatársai egy alapvető biztonsági rést fedeztek fel a kódon, és ezt kihasználva dolgoztak ki egy eljárást, aminek segítségével aztán feltörték az egész rendszert. A kód feltörésével lehetséges az egyes hívások lehallgatása, illetve azok „elbitorlása”.

A kódot egyébként nemrégiben a sorozatos törési próbálkozások miatt megújították, de az izraeli kutatók már a megváltoztatott rendszert törték fel. Az adatokat egyébként elküldték a GSM szervezeteknek, hogy minél hamarabb kiküszöbölhessék a hibát.

Yeti

Sony Ericsson újdonságok

Kellemes hangvételű sajtótájékoztató keretein belül mutatták be nemrégiben a cég hazai vezetői az idei évben megjelenő új SE telefonokat. Három új modell mutatkozott be, melyek közös jellemzője az izgalmas kialakítás és a Tx10-es sorozatnál már megismert kényelmi funkciók tömkelege volt.
A sort a T230 nyitja, mely jellemzően, a középső kategóriában támad, ennek ellenére nagyfényerejű színes kijelzőjével és többszólamú hangjával ínycsiklandó falat lehet az igényesebb mobilozóknak is. Opcionálisan az MCA-30-as kamera is csatlakoztatható a kis géphez, mely segítségével terme-

szetesen e-mailban, vagy MMS-ben tovább is küldhetők az elkészült alkotások.

Teljesen új szemléletet tükröz a SE másik két telefonja, melyek a manapság népszerű széthajtható ún. „kagylóhéj” formát követik. A párizsi Sony Dreamworld-ön bemutatott készülék kinézetét alapvetően meghatározza a Style-Up előlapok változatos színvilága, de nem ez az egyetlen megnyerő újdonság a Z200-as készüléken. A szerkezet szakít a többi kagylóhéj formájú telefon hagyománytisztelő formavilágával: tetején csuklószíjhoz erősíthető hurok található, másodlagos kijelzője formabontó elhelyezésű, és mindezt tetézi a nem mindennapi formájú, ötirányú navigáló gomb. Itt is az előző telefonnál már megismert 4096 színű kijelző gondoskodik róla, hogy a képek és háttérképek jól fessenek a nem éppen aprócska kijelzőn. Ha pedig művészi hajlamainkat akarnánk kiélni, akkor az Image Editor programmal alakíthatunk a képeken. A Z200 hangrendszere 40 szólamot kezel, és ezzel kiválóan szólaltatja meg a csengőhangokat és a játékok kísérőhangjait. A Sony Ericsson webhelyének Fun & Downloads oldalairól számos csengőhang tölthető le díjtalanul, amelyek közül többet kifejezetten a Z200-ra komponáltak. A készülék gyárilag három népszerű játékot rejt: a Mini-golfot, az Alien Scum-ot és a Honey Cave-et. A játékokat sokszólamú hangok és rezgőeffektusok teszik még izgalmasabbá.

A bemutatott trió harmadik darabját, a Z600-ast a cég elsősorban átfogó kép és üzenetkezelésre készítette. Technikai újdonságként azonban nem ez a legfőbb erénye, hiszen ez az első cserélhető elő- és hátlappal rendelkező szétnyitható készülék, amelyet egyben beépített fényképezőgéppel és színes kijelzővel is felszereltek. Ez a kijelző már 16 biten, azaz 65 ezer színben kelleti magát a gyanútlan felhasználónak.

A Sony Ericsson a T610 telefonnal vezette be a QuickShare™ koncepciót, amellyel a felhasználók minden más megoldásnál egyszerűbben és gyorsabban oszthatják meg egymással képeiket a mobilhálózaton vagy készülékeik között. A Z600-as telefon külső oldalán elhelyezett másod-kijelzőn további információk láthatók, például a hívó száma vagy neve, a pontos idő, a hálózat neve és az akkumulátor állapota. A mobil a 32-szólamú hangokat külön hangszórón játssza le, amely élethűen adja vissza a zenés csengőhangokat, és fokozza a mobiljátékok hangeffektusainak hatását is. Azok a felhasználók, akik szeretnének saját zenét írni, ezt könnyen megtehetik a beépített Music DJ négysávos zeneszerkesztővel. A szerzemények természetesen elküldhetők más telefonokra is. A Z600 számos gyárilag beépített játékot is tartalmaz. A legismertebb a V-Rally2, amely a játékkonzolokra írt egyik legnépszerűbb autóverseny-játék.

Ha már a játéknál tartunk, akkor essen szó a SE két új, ötletes szórakoztató tartozékáról is. A Gameboard EGB-10 azoknak készült, akik a telefon kínálta játéklehetőségeket tovább kívánják fejleszteni. Mindenképpen ötletes a kiegészítés, hiszen így nem kell egy nagy bumfordi telcsit magunkkal cipelnünk ha játszani szeretnénk, de teljes értékű gamepaddal nyomulhatunk ha eljött a játékidő. A kiegészítő kialakítása kissé pórias, de tény és való, hogy maximálisan együttműködik a készülékhez kínált játékokkal. A komoly játékosok számára a Gameboard EGB-10 külseje és funkciói azonnal ismerősnek tűnnek.
A baloldalon elhelyezett nyolcirányú vezérlővel és a jobb oldalon található négy akciógombbal komplett kétkezes játékvezérlőként használható. Az akciógombok funkciói – lövés, ugrás, fékezés stb. – szabadon programozhatók.
A nyolcirányú vezérlő egyértelmű és határozottan érzékelhető viszszajelzést ad mind a nyolc irányban, és teljes, 360 fokos körbeforgásra képes.

A Bluetooth CAR-100 tartozék azoknak készült, akiknek nem elég a kijelző képe, hanem igazi játékautóval akarnak versenyezni. A játékautó alig nagyobb, mint egy matchbox, két sebességfokozatba kapcsolható, és maximum tízméteres távolságból irányítható a telefon billentyűi vagy joystick segítségével. A Bluetooth mobiltelefonokkal könnyen kormányozható autómodell órákon át nyújthat önfeledt szórakozást akár egyedül játszunk, akár több játékos versenyez egymással. A korlátozott példányszámban forgalmazott Bluetooth autó egyaránt számíthat a játékkedvelők és a gyűjtők érdeklődésére.

A két tartozék és a telefonok ebben negyedévben kerülnek a boltokba.

Bear

MOBIL KITEKINTŐ
S-MODELLEK

SONYERICSSON HBH-30

Te is fiam, BlueTooth!

Kicsit megkésve, de hozzánk is megérkezett egy példány a vezeték nélküli headsetek képviselőiből. E termék pedig nem máshonnan származik, mint a BlueTooth nagyatyjának számító Ericssonnak és partnerének a Sonynak közös palettájáról. Mint-hogy a technológiáról és a működési elvről mi magunk is oly sokat értekeztünk már, ez a parányi összeállítás csupán gyakorlati tapasztalatokkal és jótanácsokkal szeretne szolgálni.

Az eszköz maga nem hemzseg a kezelőszervektől, digitális hangerőszabályzásra, valamint ki-/ bekapcsolásra nyílik csak lehetőségünk. Ennek megfelelően a beüzemelése sem okoz nagyobb fejtörést, feltéve, hogy SonyEricsson készülékkel kívánjuk használni, ugyanis, sajnálatos módon, más telefon nem képes kommunikálni vele (ígéretet kaptunk a S.E. képviselőitől, hogy jövőbeni fejlesztéseik már nagyobb átjárhatóságot biztosítanak majd más gyártók készülékeivel is). Párosítás előtt le kell resetelnünk a fejhallgatót, majd amikor a telefon ezt kéri, meg kell adni a biztonsági kulcsot(0000), és már meg is van a titkosított kapcsolat a két eszköz között. Ha ezzel megvolnánk, nyugodt szívvel tegyük akármelyik fülünkre (ez kérem kétfüles kivitel, nem három). Ha ezt követően jól belebeszélünk, azt tapasztaljuk, hogy a hangminőség körülbelül 3m távolságig nem szenved csorbát (a BlueTooth standard-je ugyan nagyobb ennél, ám akkor a parányi akku nem bírná sokáig a kiképzést). A kacsacsőrszerű nyúlványban helyezkedik el a mikrofon, ami sok szempontból nagyon előnyös, akár még meg is értheti a másik fél, amit mondunk. A hangátvitel minősége meglepően jó, de bizonyos dolgok (például elektromágnes mező) hajlamosak bezavarni a 2.4GHz-es adatátvitelnek. Ilyenkor sajnos, blackout mutatkozik. Az ilyesfajta érzékenység, szintén az energiatakarékos üzemnek tudható be, de nem is lehet a teleppel bőkezűen bánni, hiszen szó szerint elfér a fülünk mögött (itt van ugyanis használat közben).

Az akku paraméterei, azért így is figyelemre méltók, kb. 5 nap készenléti idővel, vagy 5 óra folyamatos beszédidővel rendelkezünk. A teljes feltöltéshez, megközelítőleg 70 percre van szükségünk. Nos, mindent egybevéve, igen okos és hasznos szerkezettel állunk szemben, azonban egész napos (hosszabb távú) használata kissé megterheli a fülünket. Ugyanakkor nem kevés feltűnést kelthetünk vele, ami némiképp kárpótol a kényelmetlenségekért (ez a funkciója tetszett a legjobban). Hiszen, az ember gyarló, no meg szerény is!

Kovách Kornél

SIEMENS SL55

A koppintás művészete

Ha a csinos mütyürt kézbe fogjuk, először bizonytalan érzésünk támad...vajon mi ez? Kicsit hasonlít egy új villanyborotvához, de ugyanúgy lehet szétnyitni, mint a nagy elődöt, a Nokia 7650-est.

Bekapcsolás után már világossá válik, hogy tulajdonképpen kiknek készült ez az újabb csoda. Annyi minden esetre bizonyos, hogy nem férfiaknak. Az apró billentyűket talán műkörmökkel érdemes nyomkodni, hiszen azzal tökéletesen ki lehet választani a megfelelő karaktert. Egy testesebb úriembernek már okozhat némi fejtörést, hogyan írjon a parányi gombokkal sms-t.
Nézzük, mit lehet tudni a Siemens vadonatúj készülékéről az SL55-ről! Kis méretével, kellemes megjelenés párosul, és rögtön szembetűnik a nagy méretű kijelző, amely 4096 színben pompázva tárja elénk az információk tömkelegét. A „hátsó” tartozék, amely nem más, mint az akkumulátor, tekintélyes, kb. 200 órányi készenléti időt, és majdnem 210 percnyi folyamatos beszélgetést tesz lehetővé.

Hol használható a készülék? Tulajdonképpen bárhol a világon, hiszen 3 sávos, tehát az amerikai 1900MHz-es hálózaton is kiválóan üzemel. Bekapcsoláskor, a jól megszokott „szímenszes” menü jelenik meg, melyet rövid tétlenség után felvált egy analóg óra is, mely képernyőkímélőként funkcionál. Tovább vizslatva, megnézhetjük, mit nyújt a telefon a szolgáltatások terén. Tulajdonképpen mindent, amit egy mai készüléknek tudnia kell, talán még sok is egy ekkora mobilfonnak ez a tudás. Még felsorolni is nehéz a szolgáltatások hadát: Wap böngésző GPRS és Multimédia üzenetek küldése fogadása adat alapon. Java alapú játékok, fényképezőgép csatlakoztatási lehetőség, és még sok más hasznos tulajdonság. A készülék mindenesetre remekül ötvözi a „teljes piac” tapasztalatait. Menürendszere hasonlóságot mutat mind a Nokia, mind a Sony-Ericsson kezelőfelületével. A grafikus ikonok mintha csak egy T68i telefonból származnának, a struktúra inkább a Nokiáké... Így viszont túllépett az általam nehézkesnek vélt régi, enyhén bonyolult menürendszeren, felváltva ezt egy sokkal inkább felhasználóbarát megoldással.

Mindent összevetve kellemes, sokoldalú telefont dobott piacra a cég. A női nem képviselői biztos, hogy rajongani fognak érte. Azt se felejtsük el, hogy a Cannes-i filmfesztiválra érkező sztárok nagy többsége ilyen készülékkel érkezett, így ha trendik akarunk lenni, mi sem maradhatunk ki a sorból a következő vásárlásnál.

ozone

SAMSUNG SGH-300M

Nemrégen jelent meg a Samsung SGH-S300-as modell, amely alapvetően nagyszerű kis készülék, de rendelkezett egy nagy hiányossággal: nem volt képes kezelni az MMS-eket. Most ezt az apróságot is kiküszöbölték a Samsung mérnökei, és megszületett az S300M, amely összes többi tulajdonságában pontról pontra megegyezik az alapmodellel.

Mivel annak idején nem írtunk az MMS nélküli készülékről, ettől nem lettetek okosabbak, ezért most vegyük górcső alá az új gép minden részletét.

Kicsi, könnyű, aranyos és két színes kijelzője van. A kisebbik külső „csak" 256-színű és 96 x 64 pixelből áll, míg a belső 65 ezer színű és 128 x 128-as. A külső kijelző felett, mint ahogy már más Samsung telefonoknál is láthattuk, megtaláljuk a szép sokszínű LED-et. Ezúttal egyszerre csak egy színben világíthat, de hét szín közül lehet választani, amivel a környezetemben lévő összes nő szívébe rögtön belopta magát.

Műszaki oldalról nézve a telefon három sávos, vagyis a 900 és 1800 MHz-es hálózatokon kívül támogatja a főleg Amerikában használt 1900 MHz-eset is.

A csengőhangok megszólalhatnak 16 és 40 szólamban is, a minőségükre nem lesz panasz. A kamera ebből a sorozatból kimaradt, azt csak a nagytestvér V200-asban találunk. Van viszont WAP (de csak 1,2-es), GPRS (Class 8), beépített modem, infraport, ámde nincs Bluetooth. A maximális MMS méret, amit a készülék még kezelni képes, a 80 Kb, ami általában elég szokott lenni, főleg úgy, hogy a készülék nem támogatja a hangokkal is ellátott üzeneteket, vagyis csak képet és szöveget küldhetünk vele.

Két játékot installálnak nekünk alapbeállításként, egy falbontót és egy területfoglalósdit, ezen kívül még kapunk 300 Kb memóriát, amibe kedvünkre töltögethetünk újabbakat. Érdekes, hogy a memória a konkurensekkel ellentétben nem dinamikus kiosztású, hanem egészen fix. Jut 300 Kb az MMS-eknek, 200 Kb a képeknek, 100 Kb a letöltött hangoknak és a fent említett 300 a Java alkalmazásoknak.

Kinézetre és méreteit tekintve az S300M alapvetően női telefon, hisz sokkal könnyebben kezeli egy kisebb női kéz, mint egy bumfordi ujjakkal felszerelt férfié. Ráadásul színes, szagos, minden része megfelelő módon testre szabható, úgyhogy tökéletesen megfelel azoknak a kritériumoknak, amelyek alapján egy nő telefont választ. Egyébként jópofa.

Yeti

Becsengettek! Új csengőhangok

CSENGŐHANGOK

Aerosmith - Walk This Way	PCCSENG 21475
Alarma - 666	PCCSENG 21019
Alice Cooper - Poison	PCCSENG 21337
Anni B - Cyberia	PCCSENG 21100
Antiloop - Water Is Life	PCCSENG 21477
Apollo 440 - Lost In Space	PCCSENG 21268
Beatrice - 8 óra munka, 8 óra pihenés, 8 óra szórakozás	PCCSENG 21009
Black Sabbath - Black Sabbath	PCCSENG 21064
Blink 1882 - All The Small Things	PCCSENG 21025
Chuck Berry - Johnny B. Goode	PCCSENG 21232
Crazytown - Revolving Door	PCCSENG 21355
Deep Purple - Smoke On The Water	PCCSENG 21391
Guns 'n' Roses - Sweet Child Of Mine	PCCSENG 20045
Linkin Park - Paper Cut	PCCSENG 21330
Metallica - Master Of Puppets	PCCSENG 21285
Metallica - Sad But True	PCCSENG 21368
Offspring - Original Prankster	PCCSENG 21325
Prodigy - Poison	PCCSENG 21338
Red Hot Chilli Peppers - Under The Bridge	PCCSENG 21462
Scooter - Fire	PCCSENG 21149
Barátok közt	PCCSENG 21044
Bergendy István - Süsü, a sárkány	PCCSENG 21417
Brian élete - Always Look On The Bright Side Of Life	PCCSENG 21026
Dallas	PCCSENG 21102
Delta - TV műsor szignál	PCCSENG 21106
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	PCCSENG 21438
Frakk, a macskák réme	PCCSENG 21154
Frank Sinatra - Love And Marriage (Rém rendes család)	PCCSENG 21353
Grease - Summer Nights	PCCSENG 21176
J.A.G. - Becsületbeli ügyek	PCCSENG 21228
Jóbarátok - I'll Be There For You	PCCSENG 21231
Macgyver	PCCSENG 21278
Melrose Place	PCCSENG 21291
Mézga család	PCCSENG 21293
Southpark	PCCSENG 20025
Taxi - Pumkin And Honey Bunny	PCCSENG 21347
The Simpsons (tv sorozat)	PCCSENG 21383

Ha Nokia telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd a PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a ***06 90 626 999****-es számra! (pl. PCCSENG 21063). Ha SonyEricsson, Siemens C45, S45, ME45 vagy későbbi típusok bármelyike, Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715 telefonod van, akkor Csengőhang letöltéshez küldd a PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a* ***06 90 626 999****-es számra! (pl. PCECSENG 21063) • Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.*

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK

ÚJDONSÁGOK	
Alizée - J en ai marre	PCPOLY 1272
Beyoncé ft. Jay-Z - Crazy In Love	PCPOLY 1240
Dare - Chihuahua	PCPOLY 1259
Girls Aloud - Good Advice	PCPOLY 1269
Izis - Hódits meg	PCPOLY 1273
Kispál és a borz - Tiszai pu	PCPOLY 1210
Laze - Steppin' Out	PCPOLY 1267
Lumidee - Never Leave You	PCPOLY 1268
Red Hot Chilli Peppers - Universally Speaking	PCPOLY 1265
Thicke - When I Get You Alone	PCPOLY 1235
POP	
50 Cent ft. Nate Dogg - 21 Questions	PCPOLY 1242
ABS - Stop Sign	PCPOLY 1212
Atomic Kitten - The Tide Is High	PCPOLY 1028
Craig David & Sting - Rise & Fall	PCPOLY 1219
Dannii Minogue - Dont Wanna Lose This Feeling	PCPOLY 1208
LL Junior - Egyedül	PCPOLY 1211
Neo Tones - Don Quijote	PCPOLY 1249
Pink ft. William Orbit - Feel Good Time	PCPOLY 1251
Red Hot Chilli Peppers - Universally Speaking	PCPOLY 1265
Sean Paul - Get Busy	PCPOLY 1232
RAP	
Busta Rhymes - I Know What You Want	PCPOLY 1216
Coolio - Gangstas Paradise	PCPOLY 1197
Eminem - Business	PCPOLY 1260
Eminem - Without Me	PCPOLY 1099
Jay Z + Eminem - Renegade	PCPOLY 1102
LL Cool J - Hey Lover	PCPOLY 1105
Majka Papa ft. Kétarc - Kiszavazó Show	PCPOLY 1253
Shaggy - Hey Sexy Lady	PCPOLY 1114
Snoop Dog - Whats my name	PCPOLY 1117
Master Blaster - How Old R U	PCPOLY 1229
ROCK	
Aerosmith - Walk This Way	PCPOLY 1178
Ashanti - Rock Wit U (Awww Baby)	PCPOLY 1257
Black Sabbath - Paranoid	PCPOLY 1126
Deep Purple - Smoke On the Water	PCPOLY 1185
Europe - Final Countdown	PCPOLY 1081
Linkin Park - Faint	PCPOLY 1254
Marilyn Manson - Mobscene	PCPOLY 1228
Red Hot Chilli Peppers - Californication	PCPOLY 1206
Scooter - Ramp	PCPOLY 1207
Survivor - Eye of the Tiger	PCPOLY 1179
TV / MOZI	
Charlies Angels	PCPOLY 1147
Dallas	PCPOLY 1148
Flintstones	PCPOLY 1152
Jóbarátok - I'll Be There For You	PCPOLY 1154
Knight Rider	PCPOLY 1157
Melrose Place	PCPOLY 1158
Pulp Fiction - Pumkin and Honey Bunny	PCPOLY 1204
Star Wars - Cantina Theme	PCPOLY 1165
Twin Peaks	PCPOLY 1168

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Nokia 3300, 3510(i), 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, SonyEricsson T300, T310, T600, T610, P800, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, Samsung S300, V200, Sagem myX-5m, Motorola T720i, Panasonic GD67, GD87. Csengőhang letöltéséhez küldd a PCPOLY szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a ***06 90 626 999****-es számra! (pl. PCPOLY 11) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. • Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.*

CSILLOGÓ LEMEZEK,

AVAGY A LÉZER NEM CSAK KARDNAK JÓ?

Egyszer volt, hol nem volt, ha az Óperenciás tengeren nem is, de a vasfüggönyön mindenképpen túl, összefogott két nagy cég, hogy forradalmasítsák az adattárolást. Munkájukat siker koronázta, és 1982-ben bejelentették az új eszközt, mely a keresztségben a Compact Disk nevet kapta. Bár történetünk meseként kezdődik, mégsem az, hanem igazi sikersztori. A Philips és a Sony közös gyermekeként bemutatkozó 120 milliméteres lemez megváltoztatta mind a hanglemezkiadás, mind az adattárolás világát. Tizenöt évvel ezelőtt, még mindenki ámult az ezüstösen csillogó korongokon és csodálkozva hallgattuk a nyugatról érkező híreket, miszerint a bakelitlemezek szép lassan átadják helyüket a könnyű műanyag korongoknak, mi több, bizonyos rendkívül tapasztalt piackutató cégek szerint tíz éven belül ki is szorítják azokat. Mostani tudásunk tükrében már mondhatjuk, igazuk volt, de arra sikerre, mely e lemezeket kísérte, és kíséri napjainkban is, talán ők sem számítottak.

AZ ELMÉLET, VAGYIS MITŐL IS MŰKÖDIK A CD?

Mire van szükségünk ahhoz, hogy CD-t használjunk? A választ mindenki tudja: egy lemezre és egy lejátszóra. Ez, eddig tiszta sor, de vajon hogy lesz hang, illetve adat a csillogó korongból?

A kulcsszó ebben az esetben a fény. Ahhoz, hogy megértsük a működés menetét, visszanyúlunk kicsit a múltba. Amikor is, Thomas A. Edison amerikai feltaláló 1877 végén megalkotta az első hangrögzítő berendezést, amelyet fonográfnak (hangíró) nevezett el. A berendezés rendkívül egyszerű elven működött. Amikor belebeszéltek a készülék tölcsérébe a hanghullámok megrezgettek egy membránt, melyre egy tű volt rögzítve. Ez a tű, rezgés közben egy változó mélységű árkot szántott az alatta forgatott viaszhengerbe. Amikor lejátszották a felvételt, a folyamat megfordult. A tű alatt forgatták a hengert, az megrezegtette a tűt, ami átadta rezgését a membránon keresztül a levegőnek, és már szólt is a fonográf! Nos talán érdekesen hangzik, de a ma használt technológia alapjaiban nagyon emlékeztet a majd százötven évvel ezelőttire. Az eltérés „csupán” annyi, hogy a tűt felváltotta a lézer, a viaszhengert a műanyaglemez, és „némi” elektronika is közreműködik persze. A hangot annak idején analóg formájában rögzítették, ma ugyanezt digitális konverziókon keresztül teszik meg.

Ennél a pontnál meg kell állnunk egy pillanatra. Tisztáznunk kell mi a különbség a digitális, és az analóg jelfolyam között. Említettem, hogy Edison szerkezeténél a tű változó mélységű barázdát szántott. Ez azt jelenti, hogy a barázda mélysége függött a bevitt hang magasságától, és erősségétől. Ez a módszer egészen a CD lemezek feltűnéséig használatos maradt, mivel ezt használták a már általunk is ismert bakelit lemezek is.

A Digitális adatfolyam esetén, a Compact Disk-en, a bakelit lemezhez hasonlóan spirál alakban helyezkedik el az olvasandó adat, azonban attól eltérően, a spirál mélysége nem változik. A jelek különbözőségét a mélyedések megléte vagy hiánya adja. Az adatok csupán egyesekből és nullákból állnak. Az így felvitt hang elvileg veszteség nélkül őrződik meg akár egy évszázadon át is. A bakelit lemezek nagy hátrányát sikerült a CD lemezzel kiküszöbölni. Ugyanis, ha lejátszottunk egy bakelit lemezt, annak anyagából a tű lekoptatott egy keveset. Így egy idő múltán, a barázda annyira megkopott, hogy már csak torzítva tudta a felvett anyagot, és ezzel az élményt visszaadni. Ez a CD lemezeknél nem fordulhat elő.

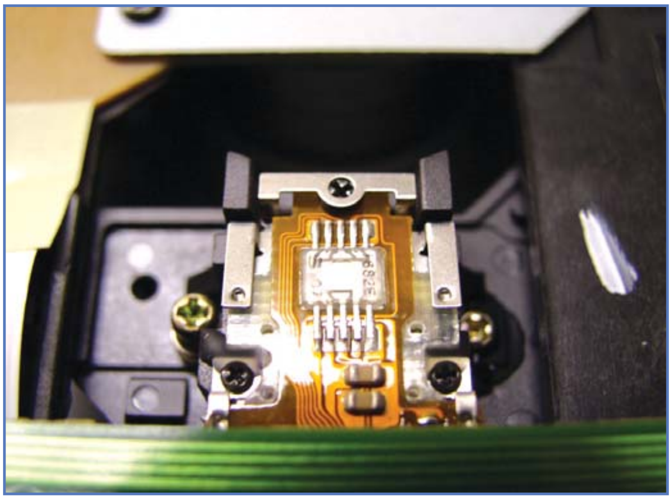
Mi módon tudjuk az adatokat tárolni, és előhívni erről a korszakalkotó adattárolóról? A lejátszóba behelyezzük a lemezt, felpörög a tengelymotor és a lemez, amit egy állandó mágnessel vonzott fémlappal rögzítünk, a tengellyel együtt forogni kezd. Az olvasófej a lemez belső gyűrűjéhez mozog, a lézersugarat a lemezre fókuszálja és megpróbálja az adathordozót olvasni. Az olvasást minden esetben lézerfénnyel oldják meg. A fényt, illetve a sugarakat általában egy gallium-alumínium-arzenid félvezető lézerdióda állítja elő. A diódából kilépő sugarak önmagukban még nem alkalmasak a lemez olvasására. Ahhoz, hogy a diódából kilépő szórt fény megfelelő legyen, szükség van egy lencserendszerre is, mely előbb párhuzamos sugarakká fogja össze a fényt, hogy ezt követően, a lemezre felületére fókuszálja azt. A lemezről visszaverődő fény nem csak az adatokat szállítja az olvasófej felé. A visszaérkező információk segítségével tartja az elektronika a megfelelő sávon a fejet, és így állítja a lemez fordulatát is. E két funkció rendkívül fontos az eszköz működése közben, és hogy miért, az a következő fejezetből hamar kiderül.

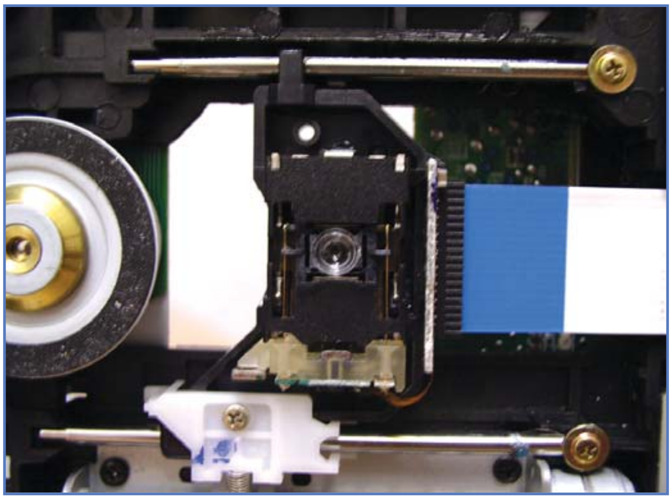
A LEJÁTSZÓ

A két feltaláló cég alapötlete szerint, a fény tulajdonságainak felhasználásával információt lehet leolvasni, illetve felvinni, az erre alkalmassá tett felületre. A lemezmeghajtó oldalán ehhez a művelethez négy fontos szerkezeti elem szükségeltetik.

Az olvasófej, a mozgatómotor, a hordozókeret, melyen az olvasófej mozog, valamint az elektronika, mely az egész szerkezet működését vezérli. Tudni kell, hogy a lemezt a meghajtóban változó sebességgel kell forgatni ahhoz, hogy az adatok olvasási sebessége ne változzon. Ez azt jelenti, hogy amikor az olvasófej a lemez szélénél jár, lassabb fordulatra van szükség, míg a belső szektoroknál magasabb fordulatszám kell. Érdekességképpen megemlítem, hogy napjaink ötvenkétszeres meghajtóinál, amikor a fej a lemez belső felén jár, a lemez külső széle egy átlagos sportkocsi sebességét éri el. Így talán már érthető miért robban szét annyi lemez mostanában.

Egyszerű, ám annál fontosabb alkatrész a hordozókeret. Ez az esetek többségében, két rozsdamentes acélból készített rudat jelent, melyen az olvasófejet tartó alumíniumöntvény csúszkál. Ahhoz, hogy a lemezről az adatokat vissza tudjuk olvasni, az olvasófejnek rendkívüli precizitással kell a lemezre írt





spirált követni. Amennyiben a mozgás közbeni eltérés meghaladja az egy mikrométert, a letapogatásban hibák lépnek fel és az olvasás bizonytalanná válik.

A LEMEZ

Következzen a médium, melyen adatainkat tároljuk. Itt is, mint az előző bekezdésben, a fénynyel kell kezdenünk mindent. Az adathordozónak, vagyis a lemeznek olyan anyagból kell készülnie, mely a fényt az üveghez hasonlatosan átengedi, valamint könnyen formálható (a CD negatív formájának képét – a nyomólemezen lévő mikrostruktúra által hordozott információs képet – a fröccsöntéskor rögzítik). Az anyag, mely a felsorolt feltételeknek, tökéletesen megfelel, ráadásul olcsó is, az a polikarbonát, azaz PC.

A korong másik fontos összetevője a tükröződő réteg, melyről olvasáskor a lézersugár minimum hetven százaléka visszaverődik. Ennek a feltételnek remekül megfelelnek a vékony fémrétegek. Leggyakrabban alumínium réteggel találkozhatunk a lemezeken (ezüst színű felület), néha azonban láthatunk alumínium-nikkel-réz övezetből készült tükröt is (arany színű felület).

A lemez harmadik összetevője a tükröződő felületet védő anyag. Ennek légmentes, szilárd borításként kell szolgálnia, hogy az alatta lévő vékony fémréteg ne sérüljön, ne oxidálódjon. Erre a célra lakkot használnak, mely folyékony állapotban kerül a lemezre, aholis néhány másodperc alatt megszilárdul, és attól kezdve fáradhatatlanul védi lemezünk féltve őrzött információit.

SZABVÁNYOK

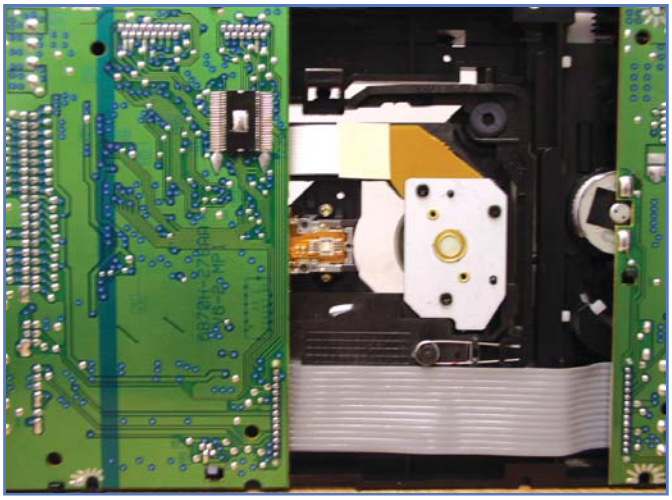
Annak idején, kicsivel több, mint húsz évvel ezelőtt a CD-t, mint adathordozót a lemezipar használta fel először. Az 1982-ben debütált új hordozó neve Audio CD, azaz Compact-Disk Digital-Audio lett.

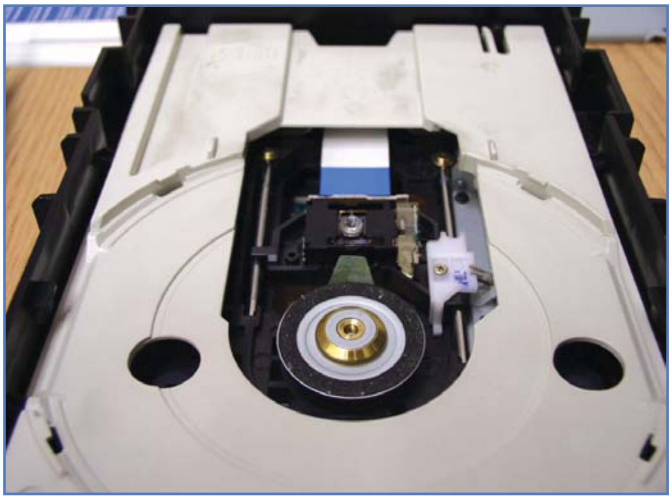
A fejlesztő Sony és Philips ugyanebben az évben jelentette meg a Vörös Könyvben (Red Book) a lemez, az optikai rendszer, a vezérlőrendszer és az egyéb alap-paraméterek leírását, és ezzel elkezdődött a színes könyvek korszaka. A Vörös könyv utódja, a Sárga Könyv (Yellow Book) 1984-ben jelent meg, szintén a Sony és a Philips kiadásában. Ebben a könyvben írták le a CD-ROM műszaki jellemzőit, és ebben a könyvben tették közzé a Microsoft által kidolgozott állománykezelő rendszert. Természetesen az eszközök fejlesztése ezzel nem állt le. A hang, videó és animációs programokhoz új eszközre volt szükség, mely segítségével a felhasználó tevékenyen beleszólhatott a programok futásába. Erre a célra fejlesztették ki a CD-I szabványt, melynek leírása az 1987-ben kiadott Zöld Könyvben (Green Book) foglalták össze. E szabvány utódjaként jött létre 1988-ban a CD-ROM továbbfejlesztése, a CD-ROM/XA néven. Az új adathordozó anno multimédiaként vonult be a köztudatba. Időrendi sorrendben, 1990-ben, a Narancs Könyv (Orange Book) következett, mely leírta az írható és újraírható CD-k jellemzőit. Ennek a könyvnek három része jelent meg. Az első rész a magneto-optikai lemezek leírását tartalmazta, a második az egyszer írható lemezekkel foglalkozott, míg a harmadik tárgya a többször írható lemezek voltak.

Ezekben az években egyre nagyobb igény mutatkozott a video anyagok CD-re írására. A számítógépek elég gyorsan készen álltak arra, hogy segítségükkel ne csak hang, hanem video anyagok is elérhető váljanak. Ez az igény hívta életre a Video CD lemezt. Ezek a lemezek 70 perc MPEG-1 tömörítésű videoanyagot tudtak tárolni. A Video CD szabvány kidolgozói a Sony, a JVC és a Philips voltak. A formátum leírását 1993-ban adták ki a Fehér Könyvben (White Book). Ennek a könyvnek is voltak utókiadásai, melynek elkészítésében a Matchusita is részt vett. A Video CD 2.0 sokkal nagyobb interaktivitást biztosított a felhasználónak, mint elődje, illetve lehetővé tette interaktív anyagok CD-re írását is. Az utolsó színes könyv a Kék Könyv volt. Ez tartalmazta a CD-Extra formátum leírását. Ez a fajta CD kevert adatokat is hordozhat, így megfér egymás mellet a videoanyag, a hanganyag, vagy egyéb multimédiás alkalmazások is. Segítségével igazi interaktív élményben lehet részünk. Meghallgathatjuk egy előadó számait, utána megnézhetjük a róla szóló filmet, azután ha kedvünk tartja, elolvashatjuk a dalszövegeket is. Ez egy nagyon egyszerű példa volt, a lemez alkalmazási területei kimeríthetetlenek, használati módjainak csak a készítő képzelete szab határt.

A CD-k történetében ezzel el is érkeztünk napjainkhoz. Írásomban bemutattam az optikai adattárolás alapjait, és a létrejött lemeztípusokat, szabványokat. Sajnos e cikk kereteibe nem fért bele napjaink slágere a DVD, mely lassan átveszi az uralmat, és kiszorítja a hagyományos CD lemezeket a piacról.

Tárnok Zoltán





A KORONGOK VILÁGA

12 + 1 CD- ÉS DVD-ÍRÓ TESZTJE

Tesztünkkel nem más célt tűztünk ki magunk elé, mint hogy megpróbáljuk bemutatni a jelenleg kapható CD-írók és DVD-írók között található különbségeket, ezen példányok technikai jellemzőit, valamint az ezekkel járó technológiai előnyöket és hátrányokat. A tesztünkben igyekeztünk minél több gyártót felvonultatni ill. egy-egy gyártó különböző kategóriás eszközét megmutatni, hogy minél teljesebb és összetettebb képet kapjunk.

KIS TECHNIKAI ELIGAZÍTÁS

Elsőként érdemes egy pillantást vetnünk arra, miért is jó nekünk, ha áttérünk a DVD által nyújtott technológiára. A Digital Versatile Disc ugyanakkora nagyságú korongokkal dolgozik, mint a Compact Disc, ám a technológia fejlődésének köszönhetően a gyári CD-k 4,7GB-tól 17,1GB-ig terjedő adathalmaz tárolására alkalmasak. Az írás esetében jelenleg, néhány kivételtől eltekintve, még csak egyoldalas, egyrétegű lemezekkel találkozhatunk, amelyek kapacitása „mindössze” 4,7GB. A jelenleg kapható írók maximálisan 4x-es sebességgel képesek kisütni a DVD-ket, ám nem kell nagy jóstehetségnek lenni ahhoz, hogy kitaláljuk, ez hamarosan magasabb sávba is szökkenhet.

Nem árt azonban észben tartani, hogy az új eszközök megjelenésénél nem véletlenül kezdtünk 1x-es sebességgel, ahogy anno a CD-k esetében is. Ugyanis az optikában, amely a lézer segítségével az írható felületre viszi az adatokat, teljesen új szabványoknak kellett megfelelni, ami komoly fejlődést jelentett az eddig alkalmazott megoldásokhoz képest. Minden DVD-meghajtó lézert használ a mikroszkopikus méretű, spirál alakban haladó vájatok föltérképezéséhez, amelyek elképzelhetetlenül kicsi fényvisszaverő és fényelnyelő pontokból állnak: ezek az egyesek és nullák sorozatának felelnek meg. Nagyjából ennyi a hasonlóság, mivel a DVD-k esetében már sokkal kisebbek a sávok (a CD esetében 1,6 mikron, míg itt 0,74 mikron a szélességük), és a moduláció, valamint a hibajavító kód is különbözik.

A DVD-k olvasásához szükséges optika tehát teljesen más lézert kíván, így nem csoda, hogy ez nem képes olvasni a hagyományos, eddig használatos CD-ket. Ezt a gyártók ugyan áthidalták, a végeredmény azonban kicsit felemás lett: a manapság kapható meghajtók ugyanis az írható CD-ket csupán 16x-os, az újraírható CD-ket pedig 10x-es sebességgel képesek kiírni, míg az olvasást valahol a 32x-es és 40x-es sebesség környékén végzik. Azt hiszem, ennek ellenére még így is elégedettek lehetünk a teljesítménnyel, amely valószínűleg hamarosan úgyis még tovább fog fejlődni.

PLUSZ VAGY MÍNUSZ?

Komoly dilemma az új meghajtókat vásárlók számára, hogy melyik változatú írót válasszák: a mínuszosat vagy a pluszosat? A mínuszos elméletileg a hivatalosan támogatott formátum, melyet a DVD Forum elismer, ám ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy a Sony és a Philips nevével fémjelzett DVD+R-el nem kéne számolni. Utóbbi a DVD+RW Alliance által elfogadott DVD+RW-

TERMÉK NEVE	Plextor PlexWriter Premium T3	BenQ CRW5224P	MSI CR52-A2	ASUS CRW-5224A	BenQ DW400A	ASUS DRW-0402P
GYÁRI ADATOK						
CD írása/újraírása	52x/32x	52x/24x	52x/24x	52x/24x	16x/10x	16x/8x
DVD írása/újraírása	nincs	nincs	nincs	nincs	4x/4x	4x/2x
Ismert DVD-formátumok	nincs	nincs	nincs	nincs	DVD+RW	DVD-RW
CD olvasása	52x	52x	52x	52x	40x	32x
DVD olvasása	nincs	nincs	nincs	nincs	12x	12x
TESZTADATOK						
DAE quality	10	10	9	9	10	10
CD-RW olvasása (átlagos)	30,91x	28,28x	24,34x	28,07x	31,27x	25,21x
DVD olvasása (átlagos)	nincs	nincs	nincs	nincs	9,17x	9,44x
TERMÉKADATOK						
Kiegészítők	IDE-kábel, PlexTools, Ahead Nero Burning ROM 5, PowerDVD 4, Pinnacle Studio 8 SE, dokumentáció, írható CD 80 perces, újraírható CD 74 perces	audio kábel, Ahead Nero Express 5, dokumentáció, írható CD 80 perces, újraírható CD 74 perces	audio kábel, Ahead Nero Burning ROM 5, dokumentáció, írható CD 80 perces, újraírható CD 74 perces	audio kábel, IDE-kábel, Ahead Nero Burning ROM 5, dokumentáció, írható CD 80 perces, újraírható CD 74 perces	audio kábel, IDE-kábel, Nero Express 5, WinCinema, dokumentáció	audio kábel, IDE-kábel, Ahead Nero Burning ROM 5, ASUSDVD XP, PowerDIrector Pro DE, MediaShow SE, dokumentáció, írható CD 80 perces
Ár (bruttó, kisker, Ft)	31.725	12.811	12.811	12.811	48.465	53.865

szabvány kibővítése, és technikailag hasonló megoldást jelent, mint a mínuszos szabvány. Bármelyiket is nézzük, az újraírható lemezek kb. 1000x tölthetők meg újra adattal, ám valószínűleg minden lemezünk kevesebb írást fog csak megérni a hétköznapi használat során, hiszen ilyenkor sokkal gyorsabban karcolódik és koszolódik a lemez, mint hogy alkalmunk lenne mind az ezer alkalmat kihasználni. Akik a nagy neveket és a megbízhatóságot részesítik előnyben az árral szemben, kénytelenek voltak sokáig a +R mellett letenni a voksukat, hiszen például a Plextor is csak ezt a formátumot támogatja, ám mostanra a mindkét szabványt támogató meghajtók megjelenése részben már konszolidálta a helyzetet. Ilyen az összeállításban is megtalálható Pioneer DVR-A06.

Ugyan, ez még kevés az üdvösséghez, mert a régebbi olvasók nem mindegyike bírkózik meg mindkét fajtájú lemezzel, arról nem beszélve, hogy mindkét formátum esetében megjelentek a „gagyi" és „noname" írható és újraírható lemezek is a piacon. Ezeknél pedig nincs rá garancia, hogy egyáltalán tudjuk-e megfelelő sebességgel kiírni őket, valamint hogy képesek vagyunk-e visszanyerni felvett adatainkat más meghajtókban is. Aranyszabály amúgy minden fontos anyag esetében, hogy a DVD-knél sose írjunk a maximális sebességgel. Sokszor még a 2x-es sebesség is luxusnak számít, így egyesek ragaszkodnak az 1x-es tempóhoz, főként azok, akiknél fontos az, hogy a felírt adat 100%-osan hibátlan legyen. Hiába, az új technológia esetében azért törekszik az ember kibekkelni az esetlegesen felmerülő hibalehetőségeket.

MÁRKÁK, ÁRAK, IDŐTÉNYEZŐ ÉS AZ ARTISJUS-MACERA

Sok márkás meghajtó esetében hallhatjuk azt az álhírt, hogy nem képesek rendesen lekezelni minden írható médiumot, csak ha az ugyanattól a gyártótól, vagy legalább valamelyik másik, minőségi gyártótól származik. Ez nem igaz, ugyanis a tapasztalat azt mutatja, hogy a minőségi írók bármilyen írható lemezre képesek felsütni a biteket, ám előfordulhat, hogy silány nyersanyag esetében csupán 1x-es sebességgel (ez körülbelül 55 perces munkát jelent). Összehasonlításképpen: a DVD+RW 2,4x-es írása ezzel szemben már csak 21 perc környékén van. Természetesen, ha érzékenyek vagyunk ezekre a tényezőkre, akkor érdemes márkásabb alapanyagot vásárolnunk, esetlegesen vetni egy pillantást a DVD-író dokumentációjára, mely az esetek többségében jelzi, mely lemezeket szereti különösen a meghajtó.

A DVD-lemezek ára a CD-khez képest magas, de a nyújtott kapacitást tekintve azért már egyre jobb a helyzet. Gigabájtonként 276 forintot fizetünk, ha márkás, egyszer írható lemezt veszünk (kb. 1300 forint), míg 361 forintot az újraírható esetében (kb. 1700 forint). Természetesen ebben már benne foglaltatik a szerzői jogokért fizetendő adó is, amelyet az Artisjus matricájának formájában tapasztalhatunk meg teljes valójában, és amelyet akkor is ki kell fizetnünk, ha egy teljesen ingyenes Linux-disztribúciót szeretnénk kisütni. Viszont magánhasználatra elméletileg egyben kifizettük a szerzői jogdíjat a letöltött MP3-kollekció esetében is. (Azért ennyire nem egyszerű a helyzet, de erről nem ebben a cikkben értekezünk...) Mindezt összehasonlíthatjuk egy ma kapható 80GB-os merevlemez árával is (kb. 22500 forint), ekkor kiderül, hogy annyira rosszul már nem járunk a DVD-vel, hiszen itt GB-onként 281 forinttal számolhatunk, de ennek tudatában azért túlságosan örvendezni sem fogunk.

NÉHÁNY SZÓ A TESZTRŐL

A különböző kategóriájú meghajtókat két programmal teszteltük, az egyik a Nero CDSpeed, míg a másik a Nero DVDSpeed volt. A táblázatban megtalálható eredmények közül a DAE Quality az

1.

Plextor PX-504A	Pioneer DVR-A06	TEAC DV-W50D OEM	TDK DVDRW0404N	BenQ 1232C	Plextor PX-320A	Asus SCB-1608D
16x/10x	16x/10x	16x/10x	16x/10x	32x/10x	20x/10x	16x/10x
4x/2,4x	4x/2x (DVD-RW)	4x/2x (DVD-RW)	4x/2x (DVD-RW)	nincs	nincs	nincs
	2,4x (DVD+RW)	2,4x (DVD+RW)	2,4x (DVD+RW)			
DVD+RW	DVD+RW, DVD-RW	DVD+RW, DVD-RW	DVD+RW, DVD-RW	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
40x	32x	32x	40x	40x	40x	24x
12x	12x	12x	12x	12x	12x	8x
10	10	10	10	10	10	10
25,98x	25,13x	25,14x	25,95x	31,44x	24,85x	18,23x
3,73x	9,42x	9,41x	3,73x	9,08x	8,83x	2,92x
IDE-kábel, PlexTools, Ahead Nero Burning ROM 5, PowerDVD 4, Pinnacle Studio 8 SE, dokumentáció, írható DVD+RW 4,7GB	Pinnacle Studio 8 SE, Pinnacle Instant CD/DVD 7	nincs	audio kábel, IDE-kábel, Pinnacle instantCD/DVD 7 SE, WinDVD 4, dokumentáció	audio kábel, Nero Express 5, WinDVD 4, dokumentáció, írható 80 perces CD	audio kábel, IDE-kábel, PlexTools, Ahead Nero Burning ROM 5, PowerDVD 4, dokumentáció, írható CD 74 perces, újraírható CD 74 perces	USB-kábel, IEEE-1394 kábel, tápkábel+különböző tápcsatlakozók, Ahead Nero Burning ROM 5, ASUSDVD XP 4, dokumentáció, írható CD 80 perces, újraírható CD 80 perces, műbőr tok
58.625	61.125	54.900	69.625	22.815	37.665	48.465

egyes meghajtók optikáját és hibajavítási képességeit hivatott kimutatni. Erről azt hittem, nem is lesz rá szükség, hiszen az újabb meghajtók már annyira precízneк kell, hogy legyenek, hogy remélhetőleg mindegyik hiba nélkül, 10-es eredménnyel fog végezni. Ám ahogy azt az eredmények is mutatják, néhány nagysebességű példány tíz darab alatti hibaszámmal már csak a 9-es értékelést kaphatta, ami valljuk be, nem biztató egy író esetében. A CD és DVD olvasásánál az átlagos olvasási sebességet tüntettük föl. A támogatott DVD-formátumoknál az egyszerűség kedvéért csak az újraírható formátumok szerepelnek, így ha például a DVD+RW-t látod, akkor az azt jelenti, hogy a meghajtó azt, valamint a DVD+R lemezeket is tudja írni. Az olvasók általában az összes gyárilag írt DVD-lemezt olvassák. Ezenkívül az újabb meghajtók már rendesen támogatják a pluszos és mínuszos írt és újraírt lemezeket is, de természetesen van, amit jobban, míg más korongokat kevésbé szeretnek.

Amúgy érdemes megjegyezni, hogy a kiváló minőséget elérő meghajtók esetében is lehet tesztelni a hibajavítást, hiszen az Exact Audio Copy gyártója elkészítette a DAEQuality nevezetű programot, mely egy kissé megbuherált CD segítségével kiválóan képes mérni egy-egy meghajtó képességeit. (www.exactaudiocopy.de/) A módosított CD elkészítéséhez a leírást az oldalon is megtaláljuk.

Kategóriagyőztesek – CD-író

A csak CD-t írni képes kategóriában a Plextor, valamint a BenQ 52x-es meghajtója bírták a nagy sebességet hibamentesen produkálni. Előbbi kecsesen dolgozott, mint a legtöbb Plextor-meghajtó, ami azt jelenti, hogy kategóriájában a leggyorsabb és a leghalkabb volt. Természetesen biztosan írta az összes lemezt, és a hozzá járó körítés is példásan mutatja, hogy a Premium csomag árával a minőséget fizeti meg a felhasználó. Aki kevesebbet szeretne áldozni a CD-írás oltárán, nyugodtan válassza a BenQ íróját, mely alig marad el képességeit tekintve, ár/teljesítmény viszonylatában viszont sokkal jobb választásnak számít.

Kategóriagyőztesek – DVD-író (egyetlen szabvány)

Ebben a kategóriában a BenQ terméke győzedelmeskedett mind az ár, mind a teljesítmény szempontjából, az ASUS talán akkor lehet jobb választás, ha a mínuszos formátumot részesítjük előnyben, a Plextor sajnos itt már nem nyújtotta azt a sebességet, amit egyébként elvárna az ember, és bizony, csak a szoftverek miatt ennyi pénzt nem biztos, hogy érdemes kiadni.

Kategóriagyőztesek – DVD-író (mindkét szabvány)

Itt egyértelműen a Pioneer viszi el a pálmát, mivel jelenleg ez a kapható legújabb és az egyik legmegbízhatóbb meghajtó, amely jócskán meg is szolgálja az árát. Képes szinte bármilyen lemezt megírni kiváló minőségben, ráadásul az olvasási sebessége is kiemelkedő. Az alkalmazott újítások (A05-höz képest), a hibajavítási technológia (DBI chip), a megújított algoritmusok mind a legjobb választássá teszik, így nyugodt szívvel ajánljuk bárkinek, aki hosszabb távra szeretne vásárolni egy maximálisan megbízható meghajtót, amely mindkét szabványt képes kezelni.

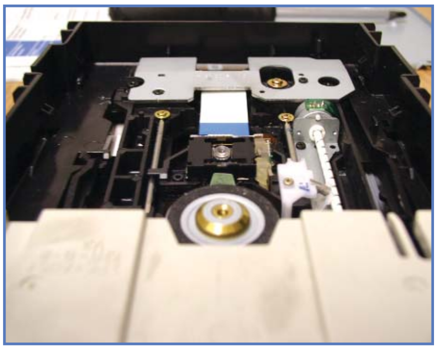
A mezőnyből a TEAC lógott ki alacsony árával (OEM meghajtóról van szó), ám képességeit tekintve teljes mértékben a középmezőnybe tartozott, egyetlen tulajdonsága sem volt kiemelkedően jó vagy rossz. A TDK meghajtója azonban nagyon komolyan vette, hogy a csöndesség jó erény, hiszen a DVD olvasásakor mutatott teljesítménye arra utalhat, hogy a gyártónál fő célként a zaj visszaszorítását tűzték ki. Bár az is előfordulhat, hogy a külső csicsázása miatt jutott kevesebb idő az optikára. Ezen külső amúgy külön említést érdemel, mert megközelíti az asztali DVD-olvasók designját, látszik rajta, hogy nagyon elegánsra tervezték. Biztosan kiválóan fest egy Alienware-házban, ám valószínűleg az átlagfelhasználó nem sűrűn vásárol fekete színű házat, így ezek esetében nagyon elüthet a környezetétől.

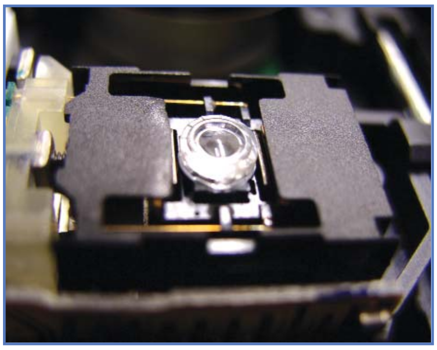
12 + 1 – ASUS USB 2.0 + IEEE 1394

A végére tartogattam a legaranyosabb meghajtót, az ASUS hordozható külső egységét, mely FireWire és USB 2.0 csatlakozással kommunikál, és kimondottan hordozható számítógépekhez tervezték. Bőrtokjába rakva könnyen bepakolhatjuk a laptop mellé, és külföldön sem ütközünk majd problémákba a használatát illetően, hiszen többféle hálózati csatolót is kapunk az adapterhez. Sebesség terén ne várjunk tőle csodákat, ám azt se felejtsük el, hogy egy discman nagyságú meghajtót tartunk a kezünkben, mely CD-t írni és DVD-t olvasni is tud. Természetesen csak az tudja rendesen kihasználni a meghajtó adottságait, aki nagysebességű, azaz 2.0-ás USB csatlakozással (vagy IEEE 1394-es csatolóval) rendelkezik, ellenkező esetben nagyon alacsony sávszélességen folyik majd az adatátvitel a számítógép és az író között. Aki nem rendelkezik beépített DVD-olvasóval a laptopjánál, annak mindenképpen érdemes elgondolkozni a beszerzésén.

A termékeket a következő cégek bocsátották a rendelkezésünkre: *BaSys Kft. (Pioneer), Ramiris Rubin Rt. (Plextor, BenQ, ASUS), CASE Hungary Kft. (TEAC), Conflex Kft. (TDK). Külön köszönet a Ramiris Rubin Rt-nek a Sentinel márkájú írható DVD lemezekért.*

Chilly





INVITEL

A VIVENDI ÚJ ARCA

Bár eddig igazán csak pletykák és hivatalosan meg nem erősített hírek jutottak el hozzánk, most már egészen biztos, hogy a Vivendi Telecom Hungary Rt-t felvásárolták, és nevet változtat. Az új tulajdonosok tovább kívánják bővíteni a szolgáltatások tárházát, és így növelni az előfizetők számát.
Ez a magyar távközlési piac liberalizálása óta a legnagyobb változás, ezért úgy gondoltuk nem árt, ha Ti is értesültök a változásokról.

A múltat tekintve sem volt miért szégyenkeznie a cégnek, hisz a Vivendi Telecom Hungary a második vezetékes telekommunikációs szolgáltató volt a hazai piacon, az összes előfizető 12 %-a az övé, és a jogutód jelenleg is kilenc koncessziós területen van piacvezető helyzetben. Mindezeken túl, országosan elérhető Internet-hozzáférést biztosítanak és üzleti kommunikációs szolgáltatásaikon keresztül összesen több mint félmillió lakossági és 20.000-nél is több üzleti ügyfelet szolgálnak ki.

A névváltoztatás jelzi, hogy új korszak kezdődik, és a hagyományos minőség és a színvonalas szolgáltatás megtartása mellett – mind a hangvitel, mind az adatvitel terén –, megpróbálják még jobban kiaknázni a piac nyújtotta lehetőségeket. Ezen kívül a jövőben oly módon illesztik ügyfeleik igényeihez szolgáltatás-palettájukat, hogy figyelembe veszik a technológia fejlődésével együtt járó új lehetőségeket is. Bevallásuk szerint fontos célnak tartják, hogy Magyarországon megvalósuljon az Információs Társadalom kiépülése és tovább lépjen az infrastrukturális fejlődés. Bővíteni kívánják piaci részesedésüket, s ezzel olyan versenyhelyzetet hozhatnak létre, melyből mindenképpen mi, előfizetők kerülünk ki győztesen.

Az utóbbi idők egyik legnagyobb közép-európai tranzakciója valósult meg azzal, hogy a GMT Communications Partners, valamint az AIG Emerging Europe Infrastructure Funds társaságok 50-50%-os arányban megvásárolták az egykori Vivendi Telecom Hungary Rt-t, mely most már új néven, és szilárdabb tőke-struktúrára építkezve folytatja a „szokásos üzletmenetet”.

A GMT Communications Partners a hírközlési ágazatban Európa vezető magántőke-specialistája. 1992 óta 13 országban több, mint húsz befektetést eszközöltek, többek között az Egyesült Királyságban, Franciaországban, Spanyolországban, Németországban és Hollandiában. A cég alaptőkéje 2000 végén 365 millió euró volt, s az alap aktívan foglalkozik észak-amerikai, európai és ázsiai befektetésekkel is.

Az AIG Global Investment (Magyarország) Ltd. az AIG Global Investment Group, Inc. magántőke-befektetői csoport tagja. Eszközállományának értéke közel 5 milliárd USA-dollár. Az infrastrukturális befektetésekkel foglalkozó közép- és kelet-európai részleg alaptőkéje 550 millió USD. A cég hátteréről még érdemes tudni, hogy a AIG-GIG Társaságok összesített eszközállományának az értéke a tavalyi év végén körülbelül 307 milliárd USD volt.

Mind a tulajdonosok, mind az Invitel vezetői optimistán szemlélik a jövőt, s biztosak vállalatuk sikerében. Az Invitel törekszik arra, hogy kezdeményező szerepet vállaljon a távközlési életben, valamint bizonyítani kívánja a távközlési verseny iránti elkötelezettségét. Változatlanul kiemelten fontosnak tartja, hogy a már meglévő ügyfeleikre, a területeiken lakó potenciális előfizetőikre, és üzleti ügyfeleikre koncentráljon. Meggyőződéssel vallják, hogy az Invitel meghatározó szerepet fog játszani a magyarországi távközlési piacon.

A CIBC World Markets szerint a felvásárlás több szempontból is figyelemreméltó. Ez volt az egyik legnagyobb európai vezetékes távközlési befektetés mostanában, ráadásul egy olyan időszakban, amikor a piac helyzete nem volt épp a legkedvezőbb.

A kilátások igen bíztatóak, és remélem sikerül is az Invitelnek véghezvinni terveit, mert ez csak jó lehet nekünk. S hogy mi a helyzet a versenytársakkal? A távközlési piac liberalizációja óta kevés olyan jelentős lépés történt, amellyel igazán komoly előnyhöz juthattak volna maguk a fogyasztók. Az Invitelhez hasonló, nagy tőkével rendelkező piaci résztvevők mindenképpen komolyabb pénzügyi hatást és piacformáló szerepet tölthetnek be, így a versenytársakat is más árpolitikára kényszeríthetik. Ez pedig valószínűleg a fogyasztóknak kedvez leginkább. Nem is tudom máshogy zárni: sok sikert Invitel!

Grillo

TENYÉRGÉPEK

A JÖVŐ SZÁMÍTÓGÉPEI

Sokakat láthattatok már, akik tenyérszámítógépen, más néven PDA-n (Personal Digital Assistant) ügyködtek. Nem, ne lapozzatok unottan tovább, nézzük meg például, hogy Kovács János átlagfelhasználó (továbbiakban: KJ) mire is használhatja a tenyérgépét, azaz mit nevezhetünk a PDA-k Killer Application-ének (magyarán, mi az a felhasználási terület, ami miatt ma, 2003-ban mindenképp érdemes beruházni egy(-két) ilyen gépbe)!

[Megj.: KJ-t az én gyakorlati PDA-felhasználásom alapján modelleztem, azaz ez a lista messze nem légből kapott vagy a valóságtól elrugaszkodott.]

Reggel 6 óra: a PDA felébreszti KJ-t. Még az ágyban, anélkül, hogy bekapcsolná az asztali számítógépét, és megvárná, hogy az op. rendszer betöltődjön, a PDA-ján a helyi Bluetooth-alapú hálózaton keresztül gyorsan ellenőrzi a leveleit és a kedvenc fórumait. Utána felkel. Mosakodás és munkába menet közben MP3-at hallgat, szintén a tenyérgépén. Akár videókat is nézhetne, bár még a jelenlegi, 1-2 hónapos csúcs PDA-k is túl lassúak ahhoz, hogy az asztali gépekre optimalizált, teljes képméretű videókat probléma nélkül lejátsszák. Azaz: a videóit mindenképp konvertálnia kell PDA-ra, hogy élvezhető legyen a lejátszásuk.

KJ munkája megköveteli, hogy előadásokat tartson. A PowerPoint-prezentációihoz ezelőtt egy jól megtermett notebook-ot használt, most azonban már nincs rászorulva erre. Vannak már olyan, megfizethető PDA-bővítések, amelyek egy az egyben a notebook minőségét nyújtják külső projektoron, ráadásul a PP prezentációk mellett még MPEG filmeket is képesek lejátszani. A méret- és fogyasztáskülönbség pedig magáért beszél. Ugyanakkor egy PDA, szemben az asztali társaival, ill. a notebook-okkal, bekapcsolás után azonnal üzemkész. Az árkülönbség is tetemes: míg ma egy szinte mindenre használható, árában középkategóriás, teljesítményében viszont nagyon jó PDA-t (pl. a HP iPAQ 2210-et vagy a Palm Zire 71-et) bruttó 90-120 körül megkapunk, addig egy normálisabb P4-es vagy AMD-s notebook ennek legalább a két és félszeresébe kerül. Persze azt is el kell mondani, hogy a PDA-kon nem lehet PC-s programokat futtatni, de ez igazából nem baj, mert szinte mindent átírnak rájuk, a PDA-k ma már nem is anynyira korlátozott lehetőségein belül (pl.: 'FPSE' Playstation emulátor..).

Ha KJ-t máshova, még nem ismert útvonalon hívják, akkor előveszi a Global Positioning System (GPS)-modulját, beindítja a térképalkalmazását, és pillanatok alatt kiszámoltatja vele a cél eléréséhez szükséges optimális utat. Útközben a képernyőn látja, éppen hol tart és hangnavigáció is segíti a kocsi irányításában. Egész Magyarország térképe – a kistelepüléseké is – a zsebében, a gépén lapul. Ha ez mégsem elég, akkor nem csak a városok viszonylag modern térképe van ott, hanem a műemlékeké, benzinkutaké, kocsmáké (puboké), áruházaké, hoteleké is, azaz összefoglaló néven a POI-k('Point of Interest').

Vezetés közben támad egy-két jó ötlete, azt gyorsan a PDA-jára mondja, mielőtt elfelejti. Azonban tenyérgépe nem csak ilyen pár másodperces felvételre alkalmas – MP3 felvevőkkel (már ilyenek is vannak PDA-n!) akár több, 5-6 órás, minőségi hangfelvételt is készíthet (például az előadásairól, tárgyalásairól). Ugyanezt máskülönben csak méregdrága, 100e Ft körüli célgépekkel (digitális diktafonokkal) tehetné meg; az analóg technikát, a kazetta fordítgatásának/cserélgetésének nyűge miatt, most inkább talán nem említem.

Ráadásul mindenközben ott az állandó, majdhogynem ingyenes, és elfogadható sebességű Internet-elérés GPRS-en keresztül.

MEMÓRIABŐVÍTÉS

Az átlag PDA-k alapmemóriája általában 16 és 128Mbyte között van, ebbe kell az adatainknak is beférnie - azaz külön merevlemez nincs. Hú, de kevés!- mondhatnánk. Nyugodjunk meg: nem az. Még egy 16M-s gépbe is nagyon sok minden belefér. Például, hogy konkrétumot mondjak, az AeroMap térképszoftver teljes Budapest-térképe, POI-stul, simán 1 Mbyte alatti memóriát eszik. Hogy miért nincs egy átlag gépben 64 (esetleg: 128) Megánál nagyobb memória? Az ok korántsem annak az ára, hanem az a tény, hogy minél több beépített memória van egy gépben, annál több áram kell annak a frissítéséhez, azaz tartalmának megorzéséhez. Ezért, nincsenek pl. 1 Gbyte-os PDA-k, hiszen azok rendelkezésre állási ideje a jelenlegi technológia használata esetén nagyon alacsony lenne.

Hogy mégis felbovíthessük a PDA-inkat, és telepakolhassuk MP3-akkal, videókkal, képekkel gazdagon illusztrált könyvekkel, külso, ún. flash memóriakártyákat kell használnunk. Ezek közül a ketto legismertebb és legáltalánosabban használt az olcsó, kicsit nagydarab, olvasás/írás közben viszonylag nagyfogyasztású, de igen gyors és kompatibilitási problémákkal szinte egyáltalán nem rendelkezo Compact Flash (CF) és a drágább, kicsi, a CF-hez képest elhanyagolható fogyasztású, de általában lassú és nagyon sokszor "problémás" Secure Digital (SD).

A memóriakártyáknak van egy nagyon jó tulajdonsága, például nem felejtik el a tartalmukat, ha áram nélkül maradnak. (A kézi gépek történelmének hajnalán árultak nem flash kártyákat is; azok elfelejtették.) Áramfelvételük csak akkor van, ha ténylegesen olvassuk/írjuk oket. A saját méréseim szerint azonban még a legnagyobb fogyasztású CF-ek sem csökkentik számottevoen (legrosszabb esetben 10-20%-kal) egy PDA üzemidejét átlagos, a kártyát intenzíven eléro felhasználás (pl. MP3 felvétel/lejátszás) esetén.

Szinte minden elterjedt internetes alkalmazáshoz van kliense: Web-hez, levelezéshez, FTP-hez, hírcsoport-olvasáshoz, ICQ-hoz, de még IRC-hez is, bár ez utóbbi esetében a beszélgetés sebességét a billentyűzet hiánya korlátozza. A szórakozási célú internet-elérésnek, valamint a játékoknak (amiben azért, fájdalom, még mindig a kézi játékkonzolok a jobbak) különösen üres perceiben veszi hasznát. Ugyanez vonatkozik a könyvolvasókra is.

Ez utóbbi egy PDA-t sosem használt embernek nem sokat jelenthet, de aki egyszer is megízleli a PDA-s könyvolvasás előnyeit, az nemigen akar majd visszatérni az esetlen, nehéz, kényelmetlen, papíralapú irodalomhoz. Ez különösen az éjjeli, vaksötétben való olvasásra igaz vagy arra az esetre, amikor csak egy szabad kéz áll az ember rendelkezésére, pl. a buszon. PDA-ra ráadásul nem csak előre elkészített "étlapról" választhat könyvet az ember, hanem nagyon egyszerűen, egy Word vagy egy HTML doksiból önmaga is készíthet ilyet. Az automatizált ún. e-News újságletöltő szoftver pedig már csak hab a tortán: vége az esetlen, méretes, drága papírújságoknak, hiszen PDA-n sokkal könnyebb elolvasni azokat. A szövegből idézeteket kivágni és elmenteni pár képernyő-érintés csupán. Ugyanez vonatkozik a szótárakra is: azok mind magukban, mind könyvolvasókból használhatók. A könyvolvasóban csupán megérint egy szót, és máris felugrik a fordítása vagy a magyarázata. És ezt nem csak angol szövegekre teszik meg a szótárprogramok - ma már PDA-kra nagyon komoly, többnyelvű, több százezer szót tartalmazó szótárak léteznek.

Néhány PDA (például a közismert Palm Zire 71) beépített fényképezőgéppel is rendelkezik; ezek, bár nem érik el egy normális digigép képminőségét, mindenképp nagyon hasznosak tudnak lenni. Sokszor előfordult KJ életében, hogy valamit meg akart örökíteni, és a képet azonnal elküldeni valakinek. Mivel semmi kedve nem volt 60-100e Ft-ot kifizetni egy beépített kamerás (mondjuk) Nokia 7650-ös vagy 3650-ös divattelefonért, inkább vett egy Zire71-et. Az közel ugyanannyiért még kitűnő tenyérgép is. Azon egy mozdulat a fotózás, a kép mellé esetleg némi kísérőszöveget is írhatunk, majd az egész már megy is a GPRS-internetkapcsolaton keresztül. Mindez sokkal kényelmesebben, mintha külső digit-fényképezőgépet használna: nem kell memóriakártyákat cserélgetni a PDA és a fényképezőgép között, már ha éppen kompatibilisek egymással. Ja igen, és nem kell külön fényképezőgépet sem magával hordania ;-)

HOGY KEZDŐDÖTT?

Nem lehet egyértelműen megmondani, hogy mikortól számítjuk a PDA-k történelmét. Ide lehetne sorolni a nyolcvanas évek elejének BASIC-ben programozható, de már minimális szervezőfunkciókkal is ellátott zsebgépeit is. Ha azonban a gépek mai, billentyűzet nélküli formáját nézzük, akkor megállapítható, hogy a PDA-k történelme 1993 augusztusában kezdődött, amikor az Apple kihozta a Newton Messagepad-et. Ezután, 1996-ban adta ki a Palm a (Palm) Pilot-ot, amely valóságos forradalmat csinált. Ez még szervezői funkciókon (pl. határidőnapló, címjegyzék) kívül nem sok mindenre volt képes (gyakorlatilag semmi olyanra nem, mint amit fentebb, a PDA-k mai használatával kapcsolatban említettem), de a maga korában iszonyú nagyot "robbant". A Microsoft se akart kimaradni a buliból, és a kezdeti (1996 és 1999 közötti) gyenge eredményei, valamint a Windows CE-vel működő gépeit akkortájt övező viszonylagos érdektelenség ellenére 2000-ben átvette a Palm-tól a stafétabotot mindazok szemében, akik a PDA-kat nem csak szervezőfunkciókra használták volna.

Az említett Windows CE operációs rendszerre épülő Pocket PC-k, akárcsak a Palm-ok, nyugaton – a mobiltelefonokhoz hasonlóan – mára divatcikké lettek,. Talán nem érdemtelenül, hiszen programtámogatottságuk miatt, szinte tényleg mindenre használhatók, amire egy asztali gép (a programfejlesztés, képfeldolgozás, videoszerkesztés, kiadványszerkesztés és hasonló, spéci területek kivételével). Azaz elmondható, hogy mára a PDA-k szórakoztató (multimédia, e-könyvek, e-újságok, beépített kamera) és kapcsolattartó (Internet pl. GPRS-en keresztül) eszközzé léptek elő, a fentebb említett navigációs, minőségi, nagykapacitású diktafon-jellegű és prezentációs használatukat nem is említve.

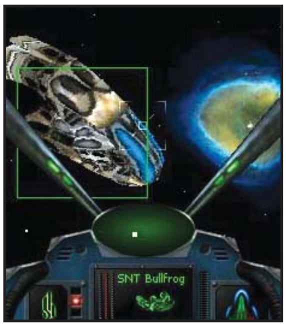
HOL SZEREZHETŐK BE PDA-K?

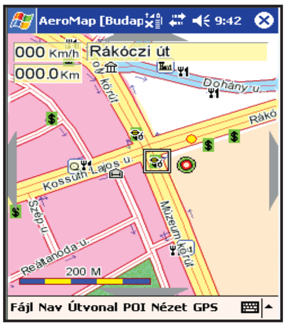
Magyarországon több cég is foglalkozik PDA-k behozatalával. Címeket nem írok: talán a legjobb, ha a depo.hu Depo » Számítógép » PDA [Palm/Pocket PC/Handheld PC] alkategóriájában körülnézünk; ott közvetlen ár-összehasonlításra is lehetőségünk van. Használtan általában még sokkal előnyösebben juthatunk (új) gépekhez (is); a legismertebb ilyen fórum az ApróNet PDA-s rovata: (www.stop.hu/apronet/lista.tdp?alrovat=168).

HOGYAN TOVÁBB?

Két oldalon egy rövid kedvcsinálón kívül semmit sem lehet írni, van, amit viszont LÁTNI kell! Mindenkinek azt ajánlom, tekintse meg a lemezmellékleten található PDA-videókat. Véleményeket, ötleteket várok, hogy miről legyen szó egy esetleges PDA cikksorozat köv. részeiben: legyenek-e nagyobb lélegzetű, specializáltabb, saját készítésű (nem lopott) tesztek (pl. GPS, e-könyvolvasó, memóriakártya, képernyőtesztek), vagy elsősorban az új gépekről és trendekről írjak?

Hoild





SULINET EXPRESSZ

GÉPESÍTÉS GYORSÍTOTT TEMPÓBAN

A program kezdete óta eltelt idő nem nevezhető túlságosan hosszúnak, mégis az eddig kimutatható eredmények tekintetében, mind a kapcsolódott partnerek, mind a program egyedülálló piaci sikert ért el. Két hónap alatt, mintegy 1 milliárd forintnyi bevételre tettek szert, és a 13 ezres vásárlói körből 3700-an teljes, új konfigurációval lettek gazdagabbak. Természetesen, mindez a robbanásszerű vásárlási láz a program keretein belül igénybe vehető adókedvezménynek köszönhető, melynek segítségével a kormányzat komoly lökést adott az informatikai társadalom fejlődésének.

Nézzük meg, hogyan is lehetséges, a már említett kereteken belül, kedvezményesen számítógéphez, illetve bizonyos alkatrészekhez hozzájutni. Először is, meg kell bizonyosodnunk róla, hogy beletartozunk-e a támogatottak körébe, ugyanis, az adókedvezmény csak ekkor vehető igénybe.

A kritériumok a következők:
- Egyetemi vagy főiskolai oktató
- Egyetemi vagy főiskolai tanulmányokat folytató hallgató
- Tanulót, vagy hallgatót nevelő szülők
- Felnőttképzésben résztvevők

Ha ezen a rostán átjutottunk, már csak ki kell választanunk az értékesítésre jogosult céget –ezek a cégek és kooperatív egyesülések a pályázati feltételeknek megfelelően elnyerték a SulinetExpressz értékesítési jogát – ezek listáját számos internetes portálon megtalálhatjuk, de a hivatalos listát, a http://www.sulinet.hu/ado link alatt találjuk. Ajánlott ezen felsorolás tartalmát végigböngészni, mert az egyes kiadványok és portálok lehet, hogy a 66 résztvevő közül csak egy konzorcium palettáját mutatják. Továbbá ezen az oldalon találjuk meg a gyakran intézett kérdések (GyIK) gyűjteményét is, valamint e-mail címet és telefonszámot a közvetlen kommunikációhoz. A telefonos „ügyfélszolgálattal" kapcsolatban némi fenntartással tudnék csak nyilatkozni, ugyanis, humán telefonos segítséget nem kapunk, mindössze egy gépi hang tájékoztat, és a menürendszer csak igen korlátozott lehetőségeket kínál.

A terjesztéssel foglalkozó kiskereskedelmi egységek részvételéről oly módon is meggyőződhetünk, hogy keressük a boltban a pályázat elnyeréséről szóló tanúsítványt, mivel azt az értékesítő fél köteles jól látható helyen elhelyezni az eladótérben.

Az egyéb feltételeket tekintve, tudnunk kell, hogy az adókedvezmény 60 ezer forintban megállapított (maximált) értéke, kizárólag a tárgyévben történt vásárlásokra vonatkozik. Amennyiben egy összegben kívánjuk kiegyenlíteni egy adott konfiguráció értékét, annak csak töredékét fogják jóváírni személyi jövedelemadónkból(az említett összeghatár keretein belül). Így tehát, a 3 éves kedvezményrendszer legoptimálisabb kihasználása érdekében, be kell vonni a pénzpiac szereplőit is, melyek, mint hitelintézetek fognak részt vállalni a tranzakcióban. Amennyiben, a hitelszerződés mellett döntünk, a vásárláshoz az ajánlott adókártyán kívül (a kedvezményt igénybe venni kívánó magánszemély okirata), szükségünk lesz a bank hitelfeltételeiben szereplő dokumentumokra is.

A vásárláskor kapott számlánkon szerepelni kell egy hologramos matricának, mely az adókedvezmény jogszerű igénybevételéhez segít hozzá bennünket, ezen kívül alá kell írnunk egy nyilatkozatot, miszerint a vásárolt eszközöket 3 évig megtartjuk. Az eszközök számláit 5 évig kötelező, jótállásukat, pedig ajánlott megtartani.

Kovách Kornél

MA MILYEN LEGYEN A MOBILOD?

textboy.hu

a nap csengőhangja! Keresztapa PG90226

CSENGŐHANGOK

ÚJ CSENGÉSEK

Blue - You Make Me Wanna PG92310
Danii Minogue - I Begin to Wonder . PG92311
Mariah Carey feat Camron - Boy I Need You PG92313
Melanie C. - Here it Comes PG92314
Missy Eliot - Gossip Folks PG92315
Rolland Kelly - Ignition PG92316
Robbie Williams - Come Undone ... PG92317
Scooter - Weekend PG92318
Sylver - Living My Life PG92319
Tom Jones - Black Betty PG92320
Tom Jones & Enrique Iglesias - To Love a Woman PG92321
Kidrock feat. Sheryl Crow - Picture . PG92322
3 Doors Down - When I'm Gone ... PG92323
Wayne Wonder - No Letting Go PG92324
Nas - I Can PG92325
Ákos - Majom a ketrecben PG92335

TOP 10

T.A.T.U. - All The Things PG91781
Eminem - Without me PG91674
Nelly - Kelly R. - Dilemma PG91724
Ashanti - Baby PG91752
J. Lo - Jenny from the Block ... PG91866
System Of A Down - Aerials ... PG91721
Foo Fighters - All My Life PG91748
Pearl Jam - I Am Mine PG91749
LL Cool J - Luv U Better PG91750
Missy Elliot - Work It PG91751

A LEGJOBB CSENGÉSEK EGY HELYEN

TOP

Eminem - Lose Yourself PG91810
Jay-Z feat. Beyoncé - Bonnie & Clyde PG91814
Robbie Williams - Feel PG91815
Shakira - Objection PG91817
Shaggy - Hey Sexy Lady PG91819
In-Grid - Tu es foutou PG91824
Jennifer Lopez - Jenny from the Block PG91866
Westlife - Unbreakable PG91867
Bomfunk MC's - Freestyler PG90107
Coca Cola PG90111
Dallas PG90112
Dr. Dre feat. Eminem - Forgot About Dre PG90113
Dragonball Z Theme PG90114
Eminem - My Name Is PG90116
A Flintstone család PG90117
Bigyó felügyelő PG90119
James Bond PG90120
J. Lopez - Feelin' So Good PG90121
Modjo - Lady PG90125
Rózsaszín párduc PG90128
Ponyvaregény PG90130
Red Hot Chilli P. - Otherside PG90131
Ricky Martin - Livin La Vida Loca .. PG90132
Sash - Equador PG90135
Vengaboys - Sha La La La PG90145
2Pac - Changes PG90149
Aaliyah - Try Again PG90150
Blink 182 - All The Small T. PG90155
Bon Jovi - It's My Life PG90156
Eminem - The Real Slim S. PG90166
Grease - Summer Nights PG90171
Kaoma - Lambada PG90174
Santana - Smooth PG90187
The Corrs - Breathless PG90194
Zorba PG90204
Alice Cooper - Poison PG90205
Beverly Hills-i zsaru PG90207
B.Spears - You Drive Me C. PG90208
Doors - Light My Fire PG90210
Knight Rider PG90212
Mission Impossible PG90215
Star Wars - Cantina PG90220
Star Wars - Opening PG90221
Europe - The Final Countd. PG90222
Eminem - Stan PG90225
Keresztapa PG90226
Bolero PG90239
J. Michel Jarre - Oxygene PG90243
Jó, a rossz és a csúf PG90244
Metallica - Master Of Pupp. PG90248
Prodigy - Breathe PG90252
Vad angyal PG90258
Surda PG90270
Alphaville - Big In Japan PG90278
Kincs, ami nincs PG90289
Szuperzsaru PG90294
Mr. President - Coco Jumbo PG90301
Limp Bizkit - Rollin PG90308
Red Hot Chilli P. - Under The Bridge . PG90317
Mauro Picotto - Komodo PG90310
Aqua - Doctor Jones PG90320
ATB - 9PM PG90321
Batman PG90322
Bon Jovi - Living On A P. PG90326
Britney Spears - Lucky PG90328
C. Aguilera - Come On Over PG90329
Dj Quicksilver - Free PG90334
Eminem - Guilty Concience PG90335
Eminem - Kim PG90336
U96 - Das Boot PG90366
Al Bano - Azzurro PG90367
Eminem - Still Don't Give A Fuck . PG90337
Jennifer Lopez - Waiting For Tonight PG90344

Vezetékes telefonról: 06-90-432-446

Hívd a fenti emeltdíjas telefonszámot, add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.

SMS-ben: 06-90-626-626

SMS-ezd el a kiválasztott logó vagy csengés kódját! Csengésnél és Alcatel logónál írd a kód után készüléked típusának első két betűjét. Pl. Alcatelnél írd: PG91318 AL

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEK

Aqua - Barbie Girl PG190069
Blondie - Call Me PG190071
No Doubt - Don't Speak PG190072
Eagles - Hotel California (instrumental) PG190073
Eiffel65 - PG190074
Eminem - Clinin' out My Closet PG190075
Rocky Horror Picture Show PG190076
Dire Straits - Romeo and Juliet PG190077
Gareth Gates - Anyone of Us PG190078
Kraftwerk - The Man Machine PG190080
Linkin Park - Somewhere I Belong . PG190081
Nelly feat Kelly Roland - Dilemma .. PG190082
Romantic - Szeretem őt PG190083
Scooter - Weekend PG190084
T.A.T.U. - Not Gonna Get Us PG190085
Blue feat. Elton John - Sorry Seams to Be the Hardest Word PG190086
Crystal - Fújja el a szél PG190087
Eminem - Sing for the Moment PG190088
Eminem - Without Me PG190089
JayZ feat. Beyonce - Bonnie & Clyde PG190090
Justin Timberlake - Cry Me a River . PG190091
Skyland - Mindenki itt van PG190092
Van Halen - Jump PG190093
Zanzibár - Szerelemről szó sem volt PG190094

Többszólamú csengésnél:

- SMS-ben küldünk egy Wap könyvjelzőt vagy címet.
- Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá! Ha nem Nokiás vagy, írd be a telefonod böngészőjébe és látogass oda!
- Töltsd le a csengést!

LOGÓK

TOP 10

PG60069 PG60088 PG60100 PG60140 PG60163 PG60174 PG60192 PG60193 PG60234 PG60269

ÚJ LOGÓK

PG74240 PG74355 PG74374
PG74378 PG74379 PG74381 PG74391 PG74392 PG74393 PG74395
PG74396 PG74397 PG74398 PG74399 PG74400 PG74401 PG74412
PG74422 PG74423 PG74434 PG74436 PG74437 PG74443 PG74446
PG74449 PG74451 PG74452 PG74453 PG74454 PG74455 PG74456

LOGÓK ALCATEL MOBILRA

PG52437 PG52438 PG52439 PG52440
PG52441 PG52442 PG52443 PG52444 PG52445 PG52446 PG52447
PG52448 PG52449 PG52450 PG52451 PG52452 PG52453 PG52454
PG52455 PG52456 PG52457 PG52458 PG52459 PG52460 PG52461
PG52462 PG52463 PG52464 PG52465 PG52466 PG52468 PG52469

KÉPÜZIK

TOP 5

PG100018 PG100024 PG100039 PG100048 PG100075

TOP KÉPÜZIK

PG100095 PG100096 PG100100 PG100122
PG100195 PG100203 PG100293 PG100298 PG100299 PG100308 PG100310
PG100319 PG100349 PG100355 PG100452 PG100629 PG100703 PG100766
PG100772 PG100777 PG101171 PG101215 PG101449 PG101450 PG101607
PG101609 PG101645 PG101704 PG101808 PG101830 PG101880 PG102022
PG102024 PG102035 PG102122 PG102137 PG102157 PG102188 PG102196

KÉPÜZIK

PG104172 PG104173 PG104174 PG104175 PG104292

ÚJ KÉPÜZIK

PG104294 PG104295 PG104296 PG104297 PG104299 PG104301
PG104302 PG104303 PG104304 PG104306 PG104307 PG104308 PG104330 PG104331 PG104333
PG104334 PG104335 PG104336 PG104337 PG104338 PG104339 PG104340 PG104341 PG104343
PG104344 PG104345 PG104346 PG104348 PG104349 PG104351 PG104352 PG104354 PG104361
PG104362 PG104363 PG104365 PG104367 PG104370 PG104371 PG104373 PG104374 PG104377

TALÁLJ TÁRSAT SMS-BEN!

SMS-ben küldd a **PGTARS** szót a **06-90-631-666** számra! Rendszerünk ekkor megkérdezi Tőled a saját és keresett partnered legalapvetőbb adatait, és máris SMS-ezhetsz a legjobban hozzádillőkkel.

gyors • hatékony • biztonságos

Az SMS díja csak 76 FT+áfa TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

HA CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. • HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 380 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202

JÁTÉKVEZÉRLŐK

AZ IRÁNYÍTÁS ÉLVEZETE

Manapság már nem kis mutatványnak számít akár egy egyszerűbb repülőgép-szimulátort is billentyűzetről irányítani. (Emlékszem még az X-winges időszakomra, mikor kuriózumnak számított egy-egy jó minőségű joystick, így ennek hiányában, haverommal karöltve, az irányítást megosztva nyomtuk éjszakánként a küldetéseket.) E nyaktörő mutatványokat elkerülendő, a játékok szerelmeseinek a jobb kezelhetőség, és a komolyab játékélmény érdekében újabb és újabb céleszközöket dolgoztak ki.

Mára e termékek palettája óriásira bővült, és annak ellenére, hogy sajnos a mai játékkínálatnak köszönhetően a használatuk eléggé háttérbe szorult, ezek az eszközök egyre több modern technológiát alkalmaznak. A játékvezérlő-eladások az idén ugyancsak visszaestek, hiszen nem azok a játékok az első számú kedvencek, amelyekhez ilyesmire lenne szükség. A divatosnak mondható játékok manapság, a First Person Shooter-ek (FPS), az akció-kalandjátékok, a valós idejű stratégiák és a szerepjátékok (RPG-k) – ezekhez legtöbbször csak egér és billentyűzet szükséges.
Ha valaki nem megszállott szimulátor-őrült, ám mégis valamilyen játékvezérlő vásárlását tervezi, érdemes a legjobbak közül választania.

BOTKORMÁNYOK:

Ebben a kategóriában öt univerzális botkormányt veszünk majd szemügyre, amelyek mindegyike jól használható szimulátorokban és akciójátékokban is. Először a Logitech termékeit kaparintottuk meg, így ezek ismertetésével kezdjük: Attack 2, Extreme 3D Pro, Freedom 2.4, Force 3D. Utána a Trust két joy-a érkezett: a QZ 501 Predator és a TH 400 Predator.Ezeket a joystickokat megtalálhatjuk a legtöbb szakboltban, némelyiket még a nagy bevásárlóközpontok polcain is.

Attack 2

A Logitech WingMan Attack 2 egy alapszintű botkormány, a nagyobb teljesítmény érdekében új, modern formával. Ennek ellenére, a szürke, fekete és kék színek kellemesen harmonizálnak egymással, terminátoros jelleget kölcsönözve a joynak. Első ránézésre lényegre törő, minden sallangtól mentes „design" tárul elénk, mely nélkülöz olyan fontosnak vélt részeket is, mint a kar tetején lévő, több irányú kapcsoló. Az alapon levő, programozható gombok száma is csak kettő, mely nem teszi ideálissá a repülőgép-szimulátorok szerelmesei számára, viszont az „arcade" játékosoknak tökéletesen megfelel, hiszen itt nem kell bíbelődni a beállításokkal, elég rafeküdni a tűzgombra. Az Attack 2 sokoldalú markolata öt programozható gombbal és egy gyorstüzelő/elsütőbillentyűvel rendelkezik, a fogása kényelmes, megfelelően tartja a kezünket. A talapzatot kellőképp stabilnak találtuk, ezt egy beépített acéllemez biztosítja, amely megakadályozza, hogy a botkormány extrém körülmények között elmozduljon. A gombokat egyedülálló, Thumb Sweep rendszerű terv alapján helyezték el, hogy a hüvelykujjal könnyen és gyorsan elérhetők legyenek. A talapzaton található, nagy pontosságú gázkar lehetővé teszi a teljesítmény egyenletes és pontos beállítását. Az éles tesztelés során az Attack 2 kellemes teljesítményt nyújtott – persze főleg akciójátékokban (pld. Battlefield 1942) próbáltuk ki, hiszen ezen kategóriához mondható ideális kelléknek.

Extreme 3D Pro

Első ránézésre is tetszetős darabbal van dolgunk. A szürke, fémes hatású műanyag betétek jól harmonizálnak a fekete részekkel. Kézbe kaparintva érezhető, hogy a szakemberek nem spóroltak az anyaggal, fogása kényelmes, a kar alakja és kidolgozása nagyon jó, tenyérbe simuló. Az új borítás pedig még kellemesebb tapintásúvá teszi a Exterme 3D Pro-t. Az oldalkormány funkció úgy működik, mint az álom, s a tűzgombok is tökéletesek. A kar tetejére egy kellemes, nyolc irányban állítható "hat" kapcsoló és további 4 gomb került, míg a talapzatra újabb négyet helyeztek a tervezők. A kar kitérése elég hosszú, de az ellenállása lehetne kicsit határozottabb. Mozgása tökéletes és az oldalkormány funkcióról sem mondhatunk semmi rosszat A talapzat elég masszív, kellemes súlyelosztással rendelkezik, így megfelelő stabilitást nyújt, még extrém igénybevétel esetén is. Az egyéb itt található gombok is könnyedén elérhetőek. A tolóerő-szabályzó, a panorámakapcsoló konzolok is igazán kézre állnak.
Elmondható, hogy az Extreme 3D Pro remek kis joystick, mely bátran ajánlható bármilyen „extrém" játékosnak, bármilyen „extrém" feladat végrehajtására.

Logitech Freedom 2.4

A Freedom designja már első pillantásra feltűnik a szerencsés tulajdonosnak, az anyagok kiválasztására nagyon odafigyelt a Logitech. Így azután igazán jó érzés kézbevenni ezt a botkormányt, az alumínium betétek, csak tovább fokozzák ezt az érzést. A kar pontosan illeszkedik a kézbe – mármint ha jobbkezes a felhasználó – ezen kívül a tűzgombok és egyéb kapcsolók kezelése is igen könnyű. A joystickot három gumitappancs rögzíti az asztallaphoz (ha elég sík a felülete). A kar tengely körüli elforgatásával az oldalkormányt irányíthatjuk, a gázkar pontosan állítható és az útja is elég hosszú; sajnos ilyen minőséggel ritkán találkozunk. A fő tűzgomb nagyon kényelmesen használ-

A BOTKORMÁNY

A botkormány az egérhez hasonlóan a kéz elmozdulását érzékeli, valamint azt, hogy történt-e gombnyomás vagy sem. Itt azonban az eszköz stabil, csupán a kar, vagy az iránykereszt mozdul el valamerre. Újabban a botkormányban mikrokapcsolókat helyeznek el, amelyek érzékelik, hogy történt-e elmozdulás az adott irányban.
A régi botkormányokban még lemezes technikával oldották meg az irány érzékelését, ez a lemez azonban a nagy igénybevétel során gyakran eltört. Ennél a technológiánál ugyanis a lemezeket, amelyek a négy irányt kijelölték, egy műanyaglap nyomta neki az érintkezőnek A mikrokapcsolós botkormányok ezt a problémát orvosolták, hiszen nincs bennük ilyen törésre hajlamos alkatrész. Természetesen, léteznek egyéb alternatív technológiák is, így például néhány esetben az elmozdulásokat fénydiódák figyelik, melyeknek minél nagyobb a felbontása, annál precízebb vezérlést tesz lehetővé az adott eszköz.

ható, ám a második elhelyezése kissé fura. Ez a kar bal oldalán kapott helyet, s a hüvelykujj ízületével kapcsolható. A kar tetejére került gombok és a “hat”-kapcsoló is könnyen elérhető, bár ez utóbbi kissé szokatlan. A talapzaton elhelyezett 4 gomb is a megfelelő helyekre került.

Összességében ez a joystick minden ízében kiváló termék; az egyedüli, amivel meg kell barátkoznunk, az az elemkímélő funkció, mely rövid tétlenség után pihenteti a vezérlőt, és az újraélesztéshez, pár mp-re szüksége van. A Freedom egy olyan termék, amiből semmi sem hiányzik, s igazi öröm vele a játék.

Wingman Force 3D

Külalakra ez a példány majdnem teljesen megegyezik az Attack 2-vel, bár vannak formai és technikai eltérések.

A leglényegesebb változást az „erő-visszacsatolás”, vagy ahogyan angolosan mondják, a force-feedback alkalmazása jelenti. A színvilága kissé sötétebb, a szürkéskék műanyag professzionálisabb külsőt kölcsönöz neki, és robusztusabb hatást kelt. Ezen már megtalálható a nyolc irányban mozgatható „hat” kapcsoló és 7 darab programozható gomb, ebből négy a karon kapott helyet, kettő a talapzaton. Ha kézbe vesszük, tekintélyes súlyából rögtön érezzük, hogy itt a hagyományos joystick bélésen kívül mást is rejt a műanyag borítás. A stabilitást a talapzatba beépített acélsúlyok is biztosítják. Az egyedi formatervezésnek köszönhetően a botkormányon lévő gombok és a kalapkapcsoló gyorsan használhatóak. A nagy pontosságú gázkarral precízen szabályozható a sebesség. Első fogásra nekem kicsit könnyűnek tűnt, és az is gyanús volt, hogy tapadókorongok helyett csak koptatógumik vannak a szerkezet alján, de tapasztalataim szerint valóban nem könnyű elmozdítani a helyéről játék közben. A Logitech Wingman Force 3D nagyon jó kivitelezésű, erő-visszacsatolásos joystick, hibátlan hardver és szoftver kialakítással, nagyon precíz és finom mozgásokat is lehetővé tévő mechanikával.

Trust QZ 501 Predator

Az elsősorban repülőgép-szimulátorok szerelmeseinek készült eszköz már a dobozból való kivételkor kellemes meglepetéssel szolgál. Meglehetősen vaskos darab ugyanis, ami arra enged következtetni, hogy asztalra helyezve sem fog egykönnyen – akaratunk ellenére – helyzetet változtatni. Már ránézésre is látszik, hogy nem hétköznapi darabbal állunk szemben. A hagyományosnak nem nevezhető, ezüstszürke, kemény műanyag testen egy fekete tolóerő-szabályozót találunk. Ehhez jól illik a szintén szürke markolat négy, fémes színű tűzgombja. A nyolcirányú, lila színű „HAT” kapcsoló zárja a sort. Nem kevesebb, mint hat, teljesen programozható gomb kapott rajta helyet, négy a karon, további kettő pedig a masszív talapzaton. A kar tetején szorítottak helyet a nyolcirányú kitekintő kapcsolónak. Ennél a joysticknál negatívum, és némi kényelmetlenség okoz, hogy néhány gombnak illetve a tolóerő-szabályzónak az elérése nem túl jó, ezért vásárlás előtt érdemes kézbe venni a kart és nyomogatni a gombjait egy ideig, hogy megbizonyosodjunk arról, megfelelő méretű-e a kezünk hozzá.

Trust Predator TH 400

A feljebb tesztelt QZ 501-es kistestvére. Tesztalanyunkat kicsomagolva, egy belépő szintű joyt tartottam a kezemben, mely egyszerűnek és kezelhetőnek tűnt. A külcsín is teljesen más – jelen esetben az alapszín fekete –, erre illeszkednek a fémszínű gombok és a lila, nyolc irányban állítható panorámakapcsoló. A bal és jobb kézbe egyaránt jól illeszkedő „Ragadozón” összesen négy programozható gomb kapott helyet, melyek mindegyike a kar tetején üldögél. A gombok kezelhetősége ebben a kategóriában meglepően jónak számít, hiszen halkan, mégis határozottan kapcsolhatóak, még a talapzaton elhelyezett, kerék alakú tolóerő-szabályzó is pontosan működik. Sajnos a kar a tengelye körül nem forgatható el, így erről a kényelmi funkcióról le kell mondanunk, s ez valószínűleg nem dobogtatja meg a repülőgép-szimulátorok szerelmeseinek szívét. Ettől függetlenül, a Predator öcsike minden tesztelt játék alatt jól és pontosan működött, persze képességei révén leginkább az egyszerű lövöldözős és arcade játékok királya lesz.

HÁROM KIRÁLYOK

A cégek, melyek az itt tesztelt játékvezérlőket elkövették, régóta a számítástechnikai piac szereplői. Sok éves tapasztalattal a hátuk mögött próbálják megálmodni, megalkotni, milyenek is azok az ideális perifériák, amit a felhasználók szívesen a magukénak tudnának:

Logitech: Egy tervező, gyártó és kivitelező cég, mely különböző beviteli eszközöket állít elő. A világ minden táján jelen van. Az USA-ban Californiában van az anyacég, Európában Svájcban és Ázsiában Hong Kong-ban. Világszerte 4800 embert foglalkozat. Minőségi termékei magukért beszélnek.

Genius: Szintén egy nagy gyártó, mely mindenféle kiegészítőt gyárt PC-khez. A székhelyük Tajvan-ban van, de hatalmas erőkkel nyomulnak Európában és az USA-ban is. Termékeikről elmondható, hogy megbízható, jól megalkotott kiegészítők.

Trust: Az elmúlt 10 évben küzdötte fel magát a nagyok közé. Hírnevet szerzett a számítástechnikai eszközök piacán, és széles skálában állít elő megbízható számítógép perifériákat világszerte.

KORMÁNYOK

A PC-s kormányoknál is az analóg megoldásokkal kezdődött az evolúció; tudomásom szerint a Thrustmaster kínálta az első tekergetnivalót. Szép lassan a többi cég is ráébredt, hogy nagy az igény a PC-s kormányok iránt. A recept egyszerű volt: "kicsit" más formába kell önteni egy joystickot, és nagyjából készen is vagyunk. Az erősködő PC-s kormányok megjelenését egyrészt a várhatóan nagy kereslet, másrészt az Immersion nevű cég tette lehetővé. Ők egy jól alkalmazható force mechanikát és csatolófelületet fejlesztettek ki, amit a saját barkácsolás helyett sokan rögtön licenszeltek is. Így tett többek között a Logitech is. Érdemes tudni, hogy az Immersion technológiája a legalapvetőbb technikai részletekre fókuszál, és a megvalósításban nagyon nagy szabadságot hagy a gyártóknak. Mivel egyik force-os eszköz sem tudja replikálni a valódi kormány, irányítókar, stb. összes paraméterét, szerintem a finomabb effektek fontosabbak, hiszen valójában nincs kiugró eltérés a két rendszerre épülő eszközök között.

Formula force Gp

A Force GP megszólalásig hasonlít kistestvérére, csupán néhány paraméterben tér el tőle. A dobozolás és a szerkezet is ugyanaz, ám a Force GP-hez ráadásképp kapunk

egy táp-adaptert is, a műanyag házban pedig ott figyel a force mechanika. További eltérés, hogy a Force GP-t már USB csatlakozóval látták el, mint minden komolyabb mai darabot. Ja igen, és sárga helyett piros a kormány gumírozása.

A használata kényelmes, fogása kellemes. Aktív játék közben sem fárad el az ember, az erőhatások kellően erőteljesek.

Összegzésként elmondható, hogy a Formula Force GP-t megkapó „dizájn”, kiemelkedő minőség és stabil működés jellemzi, ám ami esetében valóban pluszt jelent, az a kategóriájában nagyon is versenyképes ára, főleg ha figyelembe vesszük a mellékelt Sports Car GT programot is.

Logitech MOMO Racing

A Momo Racing a kormányok királyának, a Momo-nak a megfizethető változata. Sajnos, a költségeket csökkentendő, áldozatul esett a kormány borborítása, de ez elhanyagolható hiányosság. Ha rámarkolunk, kellemesen mozgathatónak tűnik. A kissé ovális kialakítás átmenetet képez egy hagyományos és egy igazi versenykormány között, de nagyon jól kézre áll. A rally kormányokhoz hasonlóan egy függőleges vörös csík mutatja a középállást. A Logitech egy váltókart is mellékelt az eszközhöz, amely mind jobb, mind baloldalra felszerelhető; a gombok az előlapon könnyen elérhetőek. Bár a három rögzítési pontnak köszönhetően elég stabil a szerkezet, de erősen meg kell húzni a csavarokat, hogy megfelelően kapaszkodjanak az asztalhoz. A pedálkészlet kényelmesen elhelyezhető szinte bármilyen talajon, dőlésszöge ideális, nem fárasztja a lábakat. Nyugodtan mondhatjuktehát: ez egy igazi versenyző!

Trust NF 340 Race Master

A holland székhelyű Trust cég igen széles skáláját kínálja a különböző PC kiegészítőknek, ebbe a sorba illeszkedik a jelenleg vizsgált Race Master is. A külalakra semmilyen panaszunk nem lehet, kicsomagolás után szemügyre véve a cuccot, kellemes érzés kerít hatalmába. A kormány meglepően csinos, és ergonómiailag is tökéletesnek mondható, kezünk könnyedén rátalál a kényelmes pozícióra. A Minardi Formula-1-es csapatot is támogató cég kormánya első tapintásra megfelelően illeszkedik az ember tenyerébe. A kerék mintegy 250 fokos elforgatási szöggel rendelkezik, ami jónak mondható. A kormányon kapott helyet a 6 gomb, és a nyolcirányú nézőpontváltó tárcsa, mely az esetleges körbenézelődést hivatott leegyszerűsíteni. A szettben benne foglaltatik még két pedál, melyen a féket és a gázadagolást állíthatjuk. A kormány mögött két kapcsolót találunk a sebességváltáshoz, illetve a fékezéshez – persze csak akkor, ha nem akarjuk a pedálokat használni. A kormány felépítése igen masszív, és a teszt folyamán kellemes benyomásokat szereztünk róla.

GAMEPAD-EK

Logitech Rumblepad

A Logitech, a vibration feedback technológiát felhasználva készítette el új generációs vezérlőit, ezzel elérte, hogy a Rumblepad egy nagyszerű, szinte minden játéktípushoz kitűnően alkalmazható gamepad lett. A jobb kéznél hat gomb, a baloldalon egy nyolcirányú D-pad (tehát digitális irányítást biztosító korong-szerűség) és még egy gomb található. Hátul, a két mutatóujjnál, egy-egy nagyméretű "trigger" gombot helyeztek el. Ez még önmagában mindennapi lenne, azonban a készítők mindemellett két (!) analóg mini-joyt is ráraktak a pad középső részére, ráadásként pedig, a jobb oldali trigger fölé egy könnyen elérhető tolóerő-szabályzó- (throttle) kar is került. A gamepad fogása majdnem teljesen jó, sajnos azonban kicsit eltúlozták a szögletesebb designra való áttérést, és így nem sikerült igazán kényelmesre. A gombok és a joystickek azonban mind remekül elérhetőek, így ebben a tekintetben nem lehet panaszunk a Rumblepadre. A két analóg joystick és a throttle segítségével tényleg szinte bármilyen játékhoz remekül használhatjuk a Rumblepadet. A digitális pad inkább a mászkálós játékokhoz (Dino Crisis, Tomb Raider) jó, a szimulátorokhoz, autóversenyekhez, az analóg vezérlőket érdemes bekonfigurálni.

Logitech Dual Action

A Logitech Dual Action Pad, egy új, kisebb kialakítású vezérlő, mely rendelkezik azokkal a funkciókkal (többek között duál analóg vezérléssel), amely lehetővé teszi, hogy a játékos végig irányítása alatt tartsa a játé-

FORCE FEEDBACK

Mit is takar ez a megjelölés? A profi szimulátorok minden esetben megpróbálják érzékeltetni, az emberre ható erőket is. A játékvezérlők ilyen irányú továbbfejlesztése telitalálatnak bizonyult, és a játékosok slágercikkévé vált. A rugós visszatérítésű játékvezérlőkhöz képest, a FORCE FEEDBACK-es rendszereknél, fogas mechanizmusokkal és villanymotorok segítségével próbálják utánozni a valóságos erőhatásokat. Ennek energiaigényét külső tápegység biztosítja. Ma már szinte minden típusú játékvezérlő kapható „rángatózós” kivitelben. A legjobb szimulátor programokkal, az első próba után még a legszélsőségesebb kételkedők is, a hirtelen megfogalmazott a "Hülyeség!!" véleményüket, "Nem is rossz?!"-ra változtatják. A FORCE FEEDBACK kifejezés az angolszász nyelvterületen sem éppen telitalálat. Leggyakrabban ERŐ-VISSZACSATOLÁS-nak fordítják, ami így magyarul és műszakilag is tökéletes fogalomzavarnak tűnik. Semmiféle visszacsatolásról nincs szó (se nem vissza, se nem csatolás). Sokkal inkább az erőhatások szimulálásáról, vagy reprodukálásáról van szó (ERŐ-SZIMULÁLÁS). De ha végképp ragaszkodunk az angol kifejezéshez, akkor is sokkal szerencsésebb lenne ERŐ-VISSZAHATÁS-nak fordítani.

kot. A könnyű kiképzés része a két, gumiborítású, analóg botkormány, melyek közel 180 fokos mozgással biztosítanak tökéletes irányíthatóságot, míg a nyolc-irányú D-pad játék közben pontos mozdulatokat tesz lehetővé. Kényelem szempontjából valamivel jobb lett volna, ha kicsit ferdén pozícionálják a tervezők, de azért így is hozzá lehet szokni.

A gombok elhelyezése megfelelő, a két nagyméretű trigger használata (különösen jó kialakítása és felszereltsége miatt) az autóversenyek kedvelőinek lehet jó választás, amennyiben nem kívánnak kormányra költeni.

Genius Maxfire Libre

MaxFire egy vezeték nélküli gamepad. Külalakra tetszetős; aranyszínűek a gombok, míg a ház fekete műanyag borítást kapott. Kellemesen simul az ember kezébe. Tizenkét programozható gombbal és egy nyolc irányú D-pad-del rendelkezik. A Maxfire dizájnja az ergonómiai elveket is figyelembe veszi, így a fogása kényelmes, és minden vezérlő viszonylag jól elérhető. Csak ha nagyon sok dolgot akarunk egyszerre használni, akkor kell kissé ügyeskednünk. A vezeték nélküli kivitelnek köszönhetően önfeledten „dolgozhatunk” a küldetéseken. Hátránynak tekinthető, hogy hiányoznak róla a repülőszimulátor-programokhoz elengedhetetlen mini joystickok, így az eszközt főleg az akciójátékok szerelmesei tudják maximálisan kihasználni.

Trust Sight Fighter Digital Plus

A Sight Fighter teljesen egyszerű, vezetékes gamepad. Ergonómiailag jól átgondolt alkotásról van szó, kellemesen harmonizáló, háromszínű kivitelben. Elsőre egy csomó gombot lát rajta az ember: 12 programozható tűzgomb gondoskodik arról, hogy még a legújabb játékok alatt is megállja a he-

lyét. Persze, mint általában, ezen is megtalálható a 8 irányú digitális vezérlő, sőt még egy görgethető gázkar is. Ami rögtön feltűnt, az a csatlakozóknak egy újabb kombinációja: a gamepad alapvetően gameport csatival van ellátva, de adnak hozzá egy kis adaptert is, amivel az USB portra lehet rádugni. Természetesen mindkét felállás működött, ám az átalakítót más vezérlővel sajnos nem volt alkalmunk kipróbálni.

Trust Multi Gamer Switch

Ez egy érdekes kiegészítő, mely arra szolgál, hogy különböző játékvezérlőinket egy időben használhassuk egyazon gépen.

Egyszerre négy egység dugható rá. Sajnos csak a régi, 15 pólusú game-port bemenetekkel rendelkező egységek köthetőek rá, amitől már kicsit idejét múlttá válik a dolog. Manapság sokkal egyszerűbb és kényelmesebb az USB használata, ráadásul az ilyen típusú felületből ma már esetenként 6-8 port is rendelkezésünkre áll.

Ezek az eszközök, egykor új fejezetet nyitottak a PC-s játékok és a játszhatóság történelmében. Természetesen a mostanában megjelenő, újabbnál-újabb megoldások is ezt a célt szolgálják és igyekeznek mind nagyobb élményt nyújtani a játékoskalandorok számára.

Tesztpéldányok: Automex Kft. G. Network Kft. Logitech Magyarország

GuyBrush

HOMOK A GÉPEZETBEN

Talán nem bánjátok, ha a mai két oldal jó részét olyan témával töltöm meg, mely első látásra nem kapcsolódik szorosan a számítástechnikához. Az állatvilágban történt legfrissebb felfedezésekről van szó – de azt bizonyára mindenki tudja, hogy hány találmányt, milyen technikai fejlesztéseket köszönhetünk a természetnek.

Üvegszál a víz alatt. Amerikai tudósok egy olyan, az óceán mélyén élő üreges szivacsot fedeztek fel, amely vékony üvegszálakat növeszt. A „Vénusz bölcsőjének” elnevezett 30-45 cm hosszú szivacs által létrehozott, az emberi hajszáléval megegyező vastagságú optikai szálak tulajdonságai messze felülmúlják a jelenlegi technológiákkal készíthető legjobb kábelekét. Ezeket ugyanis csak magas hőmérsékleten lehet előállítani, ami két okból is hátrányos: egyrészt törékenyek lesznek, másrészt semmiféle, a fényvezetési képességet növelő anyagot nem lehet hozzáadni. Az Euplectella szivacs az óceánok fenekén, alacsony hőmérsékleten állítja elő az 5-17 cm hosszú, hihetetlenül rugalmas (akár csomót is lehet rá kötni!) „vezetékeket”, nátriummal kevert természetes anyagból. A tudósok szerint ezen szálak segítségével tud egy helyben maradni. A Bell Laboratórium munkatársai most megpróbálják lemodellezni és lemásolni a természetet – az óceánmélyi kábel új fejezetet nyithat a hírközlésben és az adattovábbításban.

Hőálló élet. A MIT tudósai szintén a Csendes-óceán mélyét kutatták, és az innen előtörő forró vizű forrásokból emeltek ki egy mikrobafajt, mely láthatólag igen jól érezte magát ebben a pokolban – olyannyira, hogy nemcsak túlélte a hagyományos orvosi sterilizációt (20 perc autoklávban, 121 Celsius-fokon), de még szaporodott is! Az említett hőfok nyomán nevezték el a fajt 121-es törzsnek – a homokszemcse századrészének megfelelő nagyságú organizmus az egyik legősibb, baktériumszerű csoporthoz, az archea törzshöz tartozik, és hasonló lehet azon apró szervezetekhez, melyek négymilliárd évvel ezelőtt a Földet lakták. Léte reményt adhat arra, hogy a hasonló mostoha körülményekkel megvert bolygókon, mint a Mars, szintén létezhet még valamiféle mikroszkopikus élet.

Kénfalók. Ugyanebben reménykedik Richard Hoover, a NASA űrtudományi és technológiai központjának (NSSTC) asztrobiológusa is. Ő 2000-ben, a Kaliforniában található, holdbéli tájra emlé-

keztető Mono Lake tóban bukkant rá egy újfajta létformára. A 22 km széles, vulkáni alapú tó sós, alkáliákban gazdag, oxigénmentes mocsarából emelte ki a Spirochaeta americana névre keresztelt baktériumot. A fajnak eddig 13 képviselőjét azonosították – közös jellemzőjük, hogy életükhöz nem oxigénre, hanem kénre van szükségük. A NASA Spirit „marsjárója” 2004 tavaszán landol a vörös bolygó Gusev kráterében, mely egykoron épp olyan tó volt, mint a kaliforniai Mono Lake – és talán ennek mélyén is találnak a tudósok egy-két túlélő mikroorganizmust.

A vízen járás titka. Akinek volt szerencséje vízparton bámulni a molnárpoloskák életét, megfigyelhette, ahogy a kis állatok hihetetlen sebességgel futkároznak a víz felszínén. Korábban azt hitték, a rovarok az általuk keltett hullámokat „lovagolják meg”, ám John Bush, a MIT professzora egy kirándulás alkalmával azt tapasztalta, hogy az egészen fiatal példányok nem is keltenek hullámokat, mégsem süllyednek el. Tanítványaival ezért kísérletbe kezdett: megfestették a vizet, és nagysebességű (500 kép/mp) kamerával rögzítették a rovar mozgását. A titokra hamarosan fény derült. A molnárpoloska hat lábát finom, víztaszító szőrök borítják. Álló helyzetben első- és hátsó lábaira támaszkodik, ekkor a felületi feszültség tartja a felszínen. Elindulás után a középső lábakkal szabá-

lyos evezőmozdulatokat végez (a lábakat folyamatosan víz alatt tartva), ezek parányi, függőleges örvényeket keltenek, melyek nem törik át a felületi feszültséget adó réteget – a rovar Newton III. törvénye értelmében a tölcsér létrehozásába fektetett erő ellenhatásaként mozdul előre. Összehasonlításul: miközben az olimpiai bajnok nyolcpár-evezős csapat másodpercenként egy hajóhosszal jut előbbre, a molnárpoloska ez idő alatt saját testhossza százszorosának megfelelő utat jár be – a kísérletek során feljegyeztek 150 cm/mp (5,4 km/h) csúcssebességet is! A MIT kutatói megépítettek egy parányi robotrovart is, mely bár bumfordi kissé, a felfedezett elv alkalmazásával öt evezőmozdulattal 20 centimétert halad előre a víz felszínén. A természet tényleg csodálatos…

Új kutya. Még mindig állat, ám ezúttal mesterséges. Sorozatunkban többször számoltunk be robotokról, a Sony népszerű kutyája, Aibo is volt már vendégünk. Nos, a blöki megújult, szeptembertől potom 1595 dollárért (373 ezer forint) haza is lehet vinni a jószágot. Az ERS-7 külsőre nem sokban különbözik az elődtől, az ERS-220-tól, ám belül vadiúj, 576 MHz-es proci és az eddiginél jóval több, pontosan 64 Mb memória figyel. A Sony szakemberei szerint lényegesen fejlettebb a kommunikációs képessége, ennek érdekében egy 64 szólamú hangszintetizátorral szerelték fel, és a buksijában is több lámpát helyeztek el, a szivárvány minden színében. Nagyobb felbontású a fejébe épített digitális kamera is – a 300 megapixeles CCD szenzoros gép által készített fotók vezeték nélküli kapcsolaton másznak át a gazdi számítógépébe. Jó kutya…

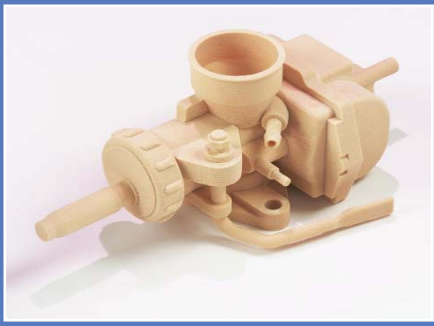
„Vannak mezők, Neo…” Az előbbi „kutyálkodással” máris áttértünk a technikai hírekre. Pusztán öt évet kellett várnunk, hogy a Wachowski testvérek által elképzelt technológiát a tudósok kifejlesszék. A Panasonic nanotechnológiai kutatólaboratóriumában dolgozó japán szakemberek ugyanis létrehoztak egy szerkezetet, mely az emberi vérből, pontosabban a vércukorból fejleszt energiát, épp úgy, ahogy azt a természetben az emberi test is teszi. A kb. 100 Watt energiát termelő szerkezet alapja egy enzim, mely képes a glükózból kivonni annak elektronjait. A tudósok szerint ez az eljárás kiválóan alkalmas arra, hogy árammal lássa el az emberi testbe épített szerkezeteket, vagy mikroszkopikus méretű, gyógyászati céllal a vérkeringésbe juttatott robotokat. Csak nehogy megtudják ezt a gépek…

Köd mögöttem. Kedvenc híreim azok, melyek tényleg értelmes, hasznos és okos találmányokról szólnak – két ilyennel is szolgálhatok ezúttal. Az első a manchesteri műegyetem kutatóinak újfajta kamerája, melynek lelke képes „eltávolítani” a vízcseppekről visszatükröződő fényt, és helyreállítani az eredeti, „vízmentes” látványt. Így a szerkezet tökéletesen tiszta képet szolgáltat ködben, sűrű esőben, sőt akár víz alatt is. A technológiát DMist-nek (’demist’ – „ködtelenítés”) nevezték el, és nagy jövőt látnak benne nemcsak a mindennapi életben, de olyan fontos helyeken is, mint a repülőterek forgalomirányítása. Itt a tiszta kép szó szerint életeket menthet a hirtelen lezúduló esőben vagy az Angliában honos „borsóleves” ködben. Ám jó hasznát láthatják biztonsági rendszerekben, vagy akár televíziós közvetítéseknél is.

Beszélő kesztyű. A másik nagyszerű szerkezet kitalálója a George Washington egyetemen tanuló 34 éves mexikói Jose Hernandez-Rebollar, aki diplomamunkaként készítette el az AcceleGrove névre keresztelt kesztyűt, mely a némák

jelbeszédét alakítja át hangokra vagy szöveggé. A kesztyű szenzorai érzékelik az ujjak, a kéz és a kar mozdulatait, a beépített számítógép ezeket értékeli ki és elemzi, majd egy beszédszintetizátor segítségével kimondja a fordítást, vagy megjeleníti azt egy hozzá kapcsolt, külső monitoron. Külön „csoda”, hogy az USA-ban élő sok bevándorlóra is gondolva, a kesztyű az amerikai jelbeszédet spanyol nyelvre is képes lefordítani. Nem hiszem, hogy sok mindent hozzá kellene fűzni ehhez; remélem, minél előbb sikerül kereskedelmi terméket létrehozni a találmányból – milliók életét változtathatná meg!

Nyomtatás 3D-ben. Kissé elszontyolodtam a világ múlékonyságáról, amikor a most következő hírről olvastam – egy-két éve még csak terv volt a 3D-s nyomtatás, most azonban már létező technológia. Az augusztusban lezajlott Siggraph komputergrafikai kiállításon a bostoni Z Corporation által bemutatott masina például bármilyen digitális forrásból képes fogadni az alapinformációt, majd ebből rétegről rétegre felépíteni a 3D-s mo-



dellt. A HP közönséges tintasugaras nyomtatófejéből folyékony formában a felületre spriccelt műanyag egyes rétegei közé kötőanyagot vagy ragasztót juttatnak, ám a lehetőség van más alapanyag, például kerámia használatára is. Az iparban olyan nagyágyúk, mint a Sony, az Adidas vagy a BNW már jó ideje használja a technológiát a prototípusok előállítására, hiszen ez lényegesen olcsóbb bármely más, eddig alkalmazott módszernél.
A Z Corporation elnöke szerint a 3D-s nyomtatás lassan elérheti otthonainkat is, hiszen az általuk kínált belépőszintű rendszer 30 ezer dollárba kerül, és ennek segítségével bármilyen anyag felhasználásával tetszőleges formákat készíthetünk. Szép új világ – ha az asszony hozzád vágja az étkészletet, menekülj a szobádba, és nyomtass egy másikat…

Szenzáció! Zárjuk a cikket a szokásos könnyed, őrült hír helyett egy igazi, friss szenzációval, melyet augusztus 6-án röpített világgá a tudományos sajtó. A Ken Ledingham professzor által vezetett kutatócsoport az Oxford melletti Rutherford Appleton Laboratóriumban található, Vulcan nevű, nagyteljesítményű ipari lézerberendezés segítségével egy jód 129-es, 15,7 millió (!) év felezési idejű izotópot semlegesített – percek alatt! A lézerfény hatására a sugárzó anyag teljesen „megszelídült”, alig egy óra múlva minden kockázat nélkül lehetett kezelni. Ezzel a technológiával az atomerőművek legnagyobb problémáját, a nukleáris hulladék semlegesítését egy csapásra meg lehet oldani, a „lézervezérlésű” erőművek a jövőben olcsó, és ami fő, biztonságos energiaforrást jelenthetnek.

]{redenc

MESTERKURZUS

Üdvözlök minden kedves PC Guru olvasót októberi számunkban! Sajnos nem sok izgalmas aktualitást tudok most megemlíteni (legalább megússzátok a bevezetőt), hisz ez a hónap sem az iskolába járók kedvence. Úgyhogy csak annyit tudok mondani, hogy kitartás, lesz ez még rosszabb is … Most viszont elő a jó kedvet, hisz újra itt a Mesterkurzus!

Mai témánk (melyet egyébként a következő számokban is folytatunk) kicsit eltér az eddigiektől. Mivel a PC Guru fórumon is sokan kérték, hogy több freeware programos témáról beszéljek a rovatban, ezért összegyűjtöttem hazánk legjelentősebb freeware programfejlesztőit. Az interjúsorozatban ők fognak most megszólalni, hogy a fejlesztéseikről, illetve egy kicsit magukról is beszéljenek. Érdemes „megismerkedni” velük, hiszen önzetlen munkájukkal sokat tesznek a magyar felhasználókért.

tt említeném meg, hogy külön köszönetet érdemel Herczeg József Tamás – a Honosítóműhely vezetője –, aki sokat segített abban, hogy ez a cikksorozat létrejöjjön.

NERO 6.0.0.15

Nemrég megjelent a legnépszerűbb CD író program újabb verziója, a 6.0.0.15. Megvételével egy teljes értékű CD-író, DVD-író, backup készítő programot kapunk kézhez. A számos szoftverből álló programcsomagban a következőkhöz készült frissítés: Nero StartSmart, Nero Express 6, Nero BackItUp, Nero Cover Designer, Nero Wave Editor, Nero SoundTrax, Nero Toolkit, Nero Image Drive. Az új verzióba számos újdonság került, és néhány bugot is kijavítottak. Igaz, azóta egy-két újat is felfedeztek, ezekhez várhatóan hamarosan készül a patch. További pozitívum, hogy a programhoz létezik magyar nyelvű támogatás. Szerintem mindenképp érdemes kipróbálni.
Weblap: http://www.nero.com

CDRWIN 3.9E

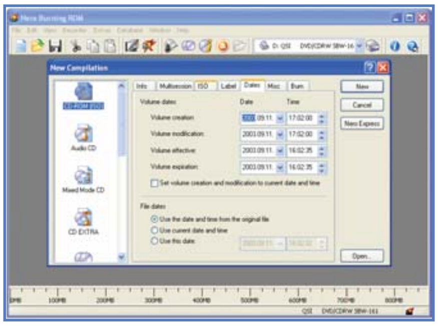
Szintén friss fejlesztésről van szó, ugyanis szeptember 5-én a Golden Hawk Technology által fejlesztett CDRWIN-hez is megjelent a legújabb, kibővített hardvertámogatással rendelkező verzió. Legnagyobb előnye talán a fejlett disc-at-once másolás támogatása. Emellett különleges zenei CD-k is készíthetők vele. Szintén viszonylag közkedvelt program.
Weblap: http://www.goldenhawk.com

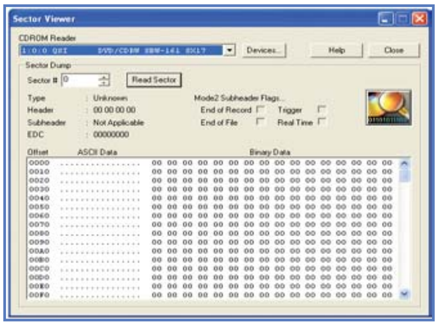
EASY CD & DVD CREATOR 6

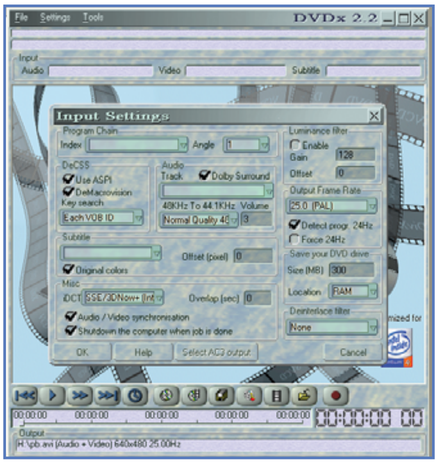
A neve tulajdonképpen mindent elárul. „Easy”, mert elsősorban a kezdő felhasználókat célozza meg egyszerű és felhasználó-centrikus kezelőfelületével, és „CD & DVD Creator”, mert nem csak a hagyományos CD írási, másolási funkciókkal rendelkezik, hanem – ma már jogosan elvárható módon – ugyanezt DVD-vel is tudja. A meglehetősen borsos árért cserébe egy teljes programcsomagot kapunk kézhez, amely tartalmaz például DVD lejátszót, címke (label) készítőt, Sound Editort, DVD home video készítőt, és még számos hasznos dolgot.
Weblap: http://www.roxio.com

DVDX V2.2

Ennek a remek freeware programnak a segítségével nagyon egyszerűen tömöríthetjük össze DVD lemezeinket, olyannyira, hogy akár egy CD-n is elférjenek. Ez bizony kissé időigényes munka, hiszen egy-egy tömörítés akár fél napot is igénybe vehet. Támogatja a VCD2.0, SCVD1.0, DivX formátumokba való konvertálást. Az elkészült video-val aztán már csak annyi a dolgunk, hogy egy CD-író programmal (pl. a most ismertetettek valamelyikével) kiírjuk. A szoftver mérete egyébként nagyon kicsi. Egyszerű és könnyen kezelhető felülete miatt kezdő felhasználók is elboldogulnak vele.
Weblap: http://www.labdv.com/dvdx







Nos, ennyi volt mára a Mesterkurzus, a jövő hónapban is várunk Titeket. Ahogy említettem már, folytatódik a freeware programozókkal készített interjúsorozat, továbbá egy-két érdekességet is tartogatok számotokra az elkövetkezendő számokban. Addig is jó sörözést (persze szigorúan iskolán kívül), a lehetőségekhez mérten.

HERZCEG JÓZSEF TAMÁS

Először is köszönöm a lehetőséget, hogy fejlesztők társaságában a Honosító Műhely alapítójaként-szerkesztőjeként én is szót kapok.

A negyvenes éveim közepén járok, a 80-as években – a Commodore-64, a ZX Spectrum korában – találkoztam a számítógéppel először, akkoriban könyvtáros voltam, s már akkor felismertem, hogy milyen remek eszköze a gép az adatfeldolgozásnak. Néztem a TV-BASIC sorozat adásait, és a helyi mikroklubban hetente egyszer géphez is juthattam. Az első PC-m, egy 5x86-os, részben használt, részben új alkatrészekből '98 tavaszán állt össze. tájt fedeztem fel a világhálót is. A szoftverkönyvtárakat böngésztem nagy előszeretettel. Amikor a barátaimnak mutattam egy-egy érdekes programot, rögtön nekem szegezték a kérdést: „És ez nincs magyarul?” Mivel sokan nem beszéltek angolul, nagy becsben tartották az akkor már létező magyarításokat.

Jó néhány többnyelvű programot találtam az Interneten, melyek magyar fordítás nélkül hozzáférhetők a nagyközönség számára, ezért 2000 elején jött az ötlet, hogy az addig létező magyarításokat egy csokorba gyűjtve, elindítsam az Extrán a Honosító Műhely elődjét. Egy kis vándorlás után, 2001. augusztus eleje óta a Global-TelCom Kft. biztosítja a tárhelyet, azóta érhető el saját domain néven a lap. A Printself Kft-nek köszönhetően a Széchenyi-terv támogatását is elnyertük.
A shareware fejlesztők a nagyobb bevétel reményében döntenek a nyelvi támogatás mellett, aztán esetleg mégsem úgy sül el a dolog, ahogy ők eltervezték, s valamelyik új verzióból eltűnnek a fordítások. Freeware programok esetében erre még nem láttam példát! Egy sikeres alkalmazást 30-40 nyelvre is lefordítanak.

A jó freeware programokat külföldön is értékelik. Az egyik nemzetközi szoftverkönyvtár évenként közreadja a 100 legtöbbször letöltött program listáját, ebből a 70 % freeware! Ezért az idei év kezdetén a Honosító Műhelyben külön listában hozzáférhetővé tettem a freebie-ket, mert így egyszerűbb az áttekintés a látogatóknak. Ugyanakkor a freeware Top 10 alakulását is figyelhetik az érdeklődők. A jelenlegi állomány mintegy 40 %-a ingyenes.
A legális (a programban vagy a fejlesztő weblapján külön hozzáférhető) fordításokat terjesztjük.

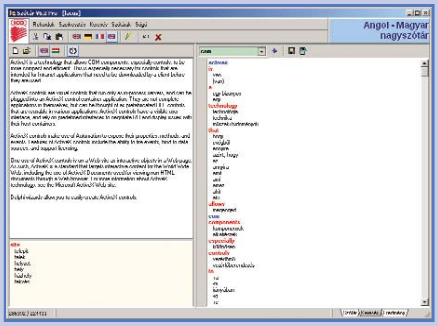
GÁCSFALVY LÁSZLÓ

A nevem Gácsfalvy László, alias Jómagam. Budapesten születtem 1967-ben.

Ha éppen nem ülök a számítógép előtt, akkor a biciklimet koptatom, de ez talán kevésbé érdekes ebben az újságban. A számítástechnikával 1989-ben kezdtem foglalkozni, először egy ENTERPRISE számítógéppel, később már futotta egy IBM 286 számítógépre is, CGA monitorral... Már ekkor a hobbim lett, majd később a megélhetésem is, jelenleg egy multicégnél vagyok software-fejlesztő egy remek csapatban. Van egy kisvállalkozásom is. 1999-ben regisztráltam Jómagam honlapját, innen kitalálható, hogy linkje :
http://www.jomagam.hu
E-mail címem sem bonyolultabb:
jomagam@jomagam.hu.
Honlapomra kerülnek ingyenes programjaim, no meg néhány egyéb dolog is, általában ami érdekel. De térjünk csak rá ingyenes dolgaimra! Első, és azóta is legnépszerűbb ingyenes alkotásom a szótár programom, immár a 6.2.1 verziónál tart, ez annyit tesz, hogy nagyjából 5-6 havonta készül egy újabb példány. Két „segítőmnek” hála, igen nagy méretű szótár-állományokkal bír ez a progi angol, német, francia nyelveken (Itt köszönöm meg Tóth Csabának, és Fábián Arnoldnak a segítségét.) A következő verzió nagy változásokat hoz majd: nagyjából decemberben jelenik meg 7.0, mely már inkább lexikon lesz, mint egyszerű szótár.

Második legnépszerűbb programjaim holtversenyben a „Naptár és határidőnapló”, illetve az „otthoni könyvtár”. Amelyikből újabb verzió jelenik meg, az vezet. Az egyik kedvencem viszont a „Titok” nevű programom, mely egy nagyon egyszerű fájltitkosító, a titkosítási metódusát már az 1600-as években is ismerték, csak egy kicsit még bonyolítottam rajta. A többi programom közül talán a Pascal/Assembly nyelven írt „Raktár V1.0”-át emelném ki, meglehetősen magas a letöltésszáma. Ezeken kívül van még háttérkép manager, versgyűjtemény, órarend generátor, és még néhány kisebb program.

Honlapommal eredeti tervem az volt, hogy kizárólag ingyenes progikat készítek, és helyezek el, de ez egy kicsit megváltozott, vannak fizetős progprogramjaim is. Igaz ugyan, hogy nem Jómagam honlapján, de azért megtalálhatók, ha valaki keresné őket. Támogatóim segítségével elértem, hogy jogtiszta software-ekkel dolgozhatok, ezt ez úton is köszönöm nekik. Tervezem egy ingyenes FTP, illetve egy „vírusmentes” E-mail program készítését is jövőben. Ennyi fért ide, a többi honlapomon...



MP3 LEJÁTSZÓK

SZÁRNYALÓ SZABADSÁG

Múlt havi számunkban már elkezdtük kivesézni az mp3 lejátszók piacát, de az előző évek fejlődését követően, most már annyira széles a paletta, hogy képtelenség az összes lejátszót bemutatni. Akár egy teljes számot megtölthetnénk, az ilyen-olyan mp3-as cuccokkal... Mostani számunkban folytatjuk a piac pásztázását, bár most egyetlenegy cég termékeire koncentrálunk. A lejátszók tekintetében eléggé heterogén a mezőny, ugyanis 8 és 12 cm-es cd-vel működő lejátszók mellett, hagyományos flash memóriás egységek is megtalálhatók.

Az első delikvens Freecom Beatman 2 névre hallgat amely csak és kizárólag 8 cm-es, azaz 180-210 mb kapacitású cd lemezek lejátszására alkalmas. Elég kompakt méretekkel rendelkezik, bár inkább téglalap, mint négyzet alapú, meglehetősen vastagnak tűnik, de a külleméről legyen ennyi elég. Most nézzük, mit tud a kicsike. A 8 cm-es cd lemez behelyezése után, a „play" gombbal kapcsolható be, és pár másodperces lemezpásztázás után, már kezdi is lejátszani a korongot. Itt rögtön bele is botlunk az első komoly hiányosságába, ugyanis minden bekapcsolás alkalmával, az elejéről kezdi a lemezt, úgy látszik, resume funkció teljesen ismeretlen a számára. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy mivel kis lemezről van szó, amire maximum 200 perc zene fér fel a tömörítéstől függően, így talán nem olyan nehéz megkeresni, hol is tartottunk utoljára. A Beatman 1-hez, azaz az elődhöz képest két dologban történt komolyabb előrelépés. Az egyik a megnövelt antishock memória, amely a korábbi 8 másodpercről, 480 másodpercre nőtt - persze ez is tömörítéstől függ – valamint a két darab ceruzaelemmel elérhető maximális lejátszási idő. Ez 6-8 óráról 12-re emelkedett. Persze ez a két újítás össze is függ egymással, ugyanis a lejátszó, amikor megtölti a memóriát, a lemezt forgató motort leállítja és ezáltal komoly energiát takarít meg. Persze az ötlet nem új, ilyen megoldásokkal találkozhattunk már a Rio/Iriver lejátszókban is.

A készülék minimális méretű kijelzővel rendelkezik, amelyről elég kevés információhoz juthatunk. Ilyen például az aktuális könyvtár/album száma (amit valószínűleg ABC sorrend alapján oszt ki), ezen kívül a track számát és az eltelt időt olvashatjuk le. A kijelző körül található gombokkal tudjuk irányítani a masinát, a lejátszási sorrendet a Prog gombbal állíthatjuk, míg az Intro feliratúval a számokba hallgathatunk bele. Az EQ gomb segítségével a háromféle gyári equalizer-beállítás közül választhatunk. Sajnos az elektronikus zene kedvelőire nem nagyon gondoltak, mivel csak jazz, rock és classic beállítások léteznek. Talán a jazz-t választva szólt legjobban Nick Warren elektronikus zörejkompozíciója. Az oldalt található kezelőszervek között találjuk a potméteres hangerőszabályzást, az extramély hangkiemelést, a tetőnyitót és a kezelőgombokat lezáró gombot is. A lejátszóhoz stílszerűen mini cd-n mellékelik az elektronikus felhasználói kézikönyvet, az mp3 gyártó és cd író programokat is. A dobozában találunk még egy előre megírt zene cd-t és egy írható cd-t, természetesen mindezt 8 cm-es formátumban, valamint egy minőségi Sennheiser fülhallgatót is. Így elég vegyes összkép alakult ki bennem a lejátszóról, amin a 30 000 ezer forint körüli ára sem sokat változtat. Talán ha még esne az ára, már komolyabban megfontolnám a vásárlását.

A Beatman 3 névre hallgató mp3 lejátszó szintén cd alapú, de már 12 cm-es változatban, amit méreteiben maga a lejátszó csak minimálisan lép túl. Nem csak a cd lemez átmérőjét, hanem a vastagságát is megpróbálták etalonnak venni, ezért a lejátszó mindössze 13,9 mm vastag, ez nem több mind 6-7 darab cd lemez egymásra téve. Az ezüstszínű burkolat magnéziumot tartalmaz, ami ellenállóvá teszi a karcolásokkal és kisebb ütésekkel szemben, bár azt javaslom, aki ilyen „ékszert" birtokába jut, ne próbálgassa ezen képességét. A player-en kijelzőt nem, és kezelőgombokat is csak elvétve találhatunk. Minden fontos gomb és az LCD, a mintegy hosszabbítóként működő vezeték végén található. Ezt dughatjuk a készülékbe, és csatlakoztathatjuk a kiváló minőségű Sennheiser fülhallgatót is, ami szintén az alapfelszerelés része. Az illuminátoros háttér-világítású kijelző elég kicsi, de teljesen grafikus, ezért rengeteg információ elfér rajta. Például az előadó neve, számcím (ID3 Tag 1.0 és 2.0), a használt tömörítési bitráta, a fájl típusa (mp3 vagy wma), a track száma, eltelt idő, elem/akku töltöttségi állapota. Itt látható még egy kétes hasznú, de nagyon „kúl" kijelző, amit a régi kazettás magnódeck-ekről ismerhetünk. Ez a zene hangerejét mutatja dB-ben kifejezve (csak sajnos a kijelző frissítési értékei nem megfelelőek ehhez a mutatványhoz). Folytassuk a lejátszó erényeivel, ezek közé tartozik a gyártó által ígért 35 órás lejátszási idő két darab elemmel, amit ha el nem is értek a saját méréseim, de legalább megközelítették azt. Ez az eredmény részben a Beatman 2-nél már megismert cd leállításos módszernek és a kisméretű kijelzőnek köszönhető, hiszen a motor után ez a második legnagyobb fogyasztó. A lejátszó Anti-Shock memóriája szintén azonos a Beatman 2 480 másodpercével, illetve ez 64 kbps-os wma esetében 960 másodperc lehet. A tartozékok között találunk 2 darab, a design-hoz alkalmazkodó, lapított akkumulátort 1450 mAh kapacitással, ezeket a tetőt felemelve rakhatjuk a helyükre. Azon kivételes esetre, amikor ezek a speciális telepek lemerültek, a hozzáadott toldalék segítségével normál ceruzaelemeket használatára is lehetőségünk nyílik. A lejátszó hálózati aljzatához csatlakoztathatjuk és máris pöröghet tovább a party. A dobozban itt is megtalálható a hálózati adapter, amit 220-as konnektorba csatlakoztatva és a megfelelő menüpontot kiválasztva lehet az akkumlátorokat tölteni.

A hab a tortán a beépített FM rádió, bár őszintén megvallom, nem értem azokat akik, ezen a lejátszón rádiót szeretnének hallgatni. A gép frissíthető

firmware-el rendelkezik, így akármilyen későbbi formátumot is meg lehet neki „tanítani”, a kérdés csak az, hogy ez mennyire éri meg a gyártónak. A végső, eddig nagyon pozitív összképhez hozzátartozik az 50 000 Ft-os ár is, ami első hallásra soknak tűnhet, de aki kicsit is közelebbről megismerkedik ezzel a remekművel, az egyet fog velem érteni, amikor azt mondom, hogy ez a lejátszó minden pénzt megér.

Akkor most hagyjuk el a mechanikus alkatrészeket tartalmazó lejátszók vizeit és evezzünk egészen más irányba, mégpedig vissza a gyökerekhez, vagyis, a flash-memóriás eszközökhöz. Ezek a kütyük tekinthetők a műfaj alfáinak, hiszen az első lejátszók mind flash memóriásak voltak, akárcsak a most bemutatandó Beatman Flash-64, amely mint a neve is mutatja 64 Mb-os beépített memóriával rendelkezik.A rendszer a bővítőhelyen keresztül megtoldható egy maximum 128 Mb-os smartmedia memóriakártyával is és így már igen tekintélyes méretűvé duzzadhat a lejátszó kapacitása. A Freecom-tól megszokottan Sennheiser fülhallgatókat mellékelnek hozzá, amivel – illetve más fül- és fejhallgatóval is –fenomenális hangminőséget produkál. A lejátszóhoz jár még egy darab AAA mini ceruzaelem, amivel lejátszás módban 6-8 óra folyamatos használat biztosított, diktafonként – mivel úgy is használható – kicsit kevesebb, nyilván a flash, memóriaíráskor fellépő, magasabb energiafelvétele miatt. A kijelző minden információval ellát bennünket, erre tehát panasz, nem lehet. A számítógépről USB 1.1 csatolón keresztül tölthetjük fel zenéinket, ezzel akár kötekedhetnénk is, hogy miért nem 2.0-s, de ne felejtsük el, hogy maximum 200 Mb-ot kell feltöltenünk, ami még így sem több pár percnél. A lejátszót nagyon szép design-al áldották meg, kicsi és nem túl olcsó a maga 45 ezer forintjával, de ha hozzávesszük, hogy ezzel akár újságírói pályafutásunknak is nekiveselkedhetünk, már nem is olyan sok.

Az utolsó résztvevő a Beatcom Flash Recorder névre hallgat és 128 Mb, nem bővíthető memóriával van felvértezve. A külcsín kicsit különbözik az előbb bemutatott modelltől, ez vékonyabb és ezüst-fekete kombinációjával arisztokratikus hatást kelt. Ahogy már említettem 128 Mb memóriát tartalmaz, amit USB 1.1-es csatolófelületen keresztül tölthetünk fel. Az információkat (eltelt idő, ID3 tag, stb.) kék illuminátoros, háttér-világítású, a készülék méretéhez képest óriási kijelzőn követhetjük figyelemmel. Ahogy a neve is mutatja ezt már kifejezetten diktafon funkcióra élezték ki, ebből az elgondolásból adódhat az elegáns kivitel. Emellett egy FM rádió is helyett kapott, amelyről (vagy akár külső analóg forrásból) mp3 formátumban képes felvenni hanganyagot. Ehhez egy szabvány kisméretű jack aljzat található meg az USB port mellett. A hozzáadott tartozékok között találhatunk egy távirányító jellegű fülhallgató hosszabbítót, az elmaradhatatlan Sennheiser fülest, ilyen-olyan védőburkolatot, tárlóalkalmatosságot. Ellátják az embert minden lehetséges védelmi eszközzel, és mindenki maga döntheti el, melyikkel kívánja óvni kis ékszerdobozát. Ehhez a kifejezéshez alkalmazkodik az ára is, ugyanis borsos 65 ezer magyar forintot kérnek el érte. A funkciók sokaságát tekintve ez nem feltétlenül sok, de ennyi pénzért már el is várja az ember, hogy a kedvében járjanak.

A Freecom lejátszókért köszönet a www.multimedia.hu-nak.

Füleki László

ÉPÍTSÜNK ZENESTÚDIÓT OTTHON!

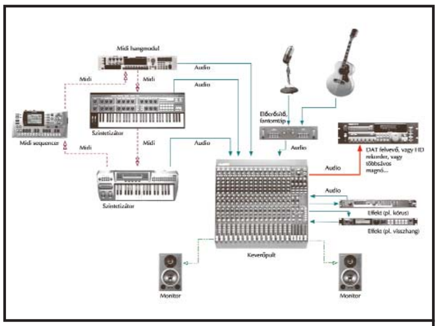
A PC GURU egy korábbi számában szót ejtettünk a legelterjedtebb DAW (Digital Audio Workstation) alkalmazásokról és fejlődésükről. Ha nem is ennek folytatásaként, de mindenképpen szorosan a témánál maradva nézzük meg most, hogyan építhetünk fel otthon egy komplett digitális audio stúdiót.

Nézzünk meg egy „hagyományos" alkotórendszert. Induljunk ki egy olyan, nem is olyan rég még modernnek számító házi stúdióból, ahol viszont a számítógép még sehol sem volt (1. ábra).

Látható, hogy itt a középpontban egyértelműen a keverőpult áll! Ide fut be minden audio csatorna. A keverőpult kimenetére csatlakozik valamilyen típusú rekorder, ami lehet egy egyszerű kazettás magnó vagy többsávos Hard Disk Rekorder is, de ez most itt lényegtelen. Az effektezés szintén a keverőpulton keresztül történik, méghozzá a keverőpult erre a célra dedikált csatornáin keresztül, amelyek segítségével sávonként megadhatjuk, hogy a hangnak milyen hányadát mely effekteken keresztül szeretnénk átnyomni. Egy effekt egység akár több sávot is kiszolgálhat. Az akusztikus hangszereket, énekhangot, vagy elektromos gitárt, stb. mikrofon (a jobb minőségű darabokhoz fantomtáp szükséges) és előerősítő segítségével csatlakoztatjuk a keverőpulthoz. A keverőpult persze mindenféle mágikus manipulációra lehetőséget adhat, magas és mély hangszín szabályozása, bemeneti érzékenység (gain) megadása, szóló/mute funkció csatornánként, stb. A keverőpult monitorozási lehetőséget is ad, ide csatlakoztathatjuk fülhallgatónkat, vagy stúdió monitorainkat (hangszórót, monitort is csak nagyon egyenletes karakterisztikával, hogy minden egyes frekvenciatartományban pontosan halljuk a hangot).

Ettől teljesen függetlenül működik a MIDI lánc, a MIDI-képes eszközeinknek (szintetizátor, dobgép, stb.) egymásra és egy dedikált sequencerre fűzése. Ez az amúgy praktikus funkció, amivel hangonként editálható felvételt készíthetünk, tulajdonképpen ebben a környezetben nem is kulcsfontosságú. Egy többsávos magnó is megteszi helyette, és nagyon sokáig a házi stúdiókban pontosan ez volt a legelterjedtebb megoldás.

Mindez a múlté, ami viszont ebből a képből lényeges, az a munkához használt „humán interfészek" áttekintése. A keverőpult a rengeteg, könynyen elérhető potméterével és gombjával, hangfelvétel készítésre kiélezett funkcióival, és egy olyan praktikus munkafelülettel, ahol munka közben mind a tíz ujjunkat használhatjuk. A felvevő (legyen az bármi) az egyszerű kazettás magnók kezelését örökölte (REC, PLAY, FW, RW...) az effektek paramétereit potmétereken keresztül azonnal elérjük, tehát van egy dedikált, könnyen használható (és sokaknak megszokott) kezelőfelületünk.

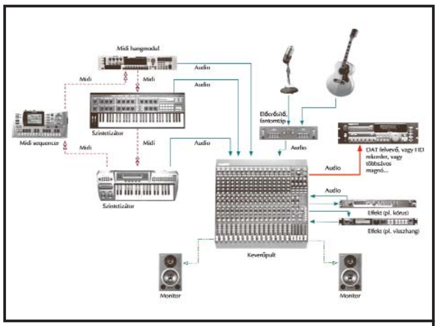


1. Számítógép nélküli házi stúdió

Amikor a számítógép először szerepet kapott a stúdióban, annak lelke továbbra is a keverőpult maradt. A PC egyszerűen átvette a sequencer és a valamilyen típusú rekorder szerepét (2. ábra), mert azoknál sokkal praktikusabbnak bizonyult.

A PC ebben a megoldásban kap egy jobbfajta audio kártyát, MIDI interfészt, egy audio sequencert (Logic, Cubase, Cakewalk...) és tulajdonképpen ugyanúgy csatlakozik a stúdió többi komponenséhez, mint korábban a sequencer és a rekorder tette, csakhogy most ez a két funkció egy dobozban van. Ez a megoldás még ma is nagyon elterjedt, annak ellenére, hogy az előző (PC nélküli) állapothoz képest nem nyújt nagyobb fokú integrációt – azaz a PC sequencer és rekorder maradt (ebből igen jó fajta ugyan, de a funkció változatlan). Talán azért elterjedt ez a megoldás ma is, mert a PC kismértékű bővítésével megvalósítható – egy százezer forintos audio kártya, valamint egy tízezer forintos MIDI interfész már megteszi.

A külső hangszerek effektezését továbbra is külső segítséggel oldhatjuk meg igazán (elméletileg lehet erre a PC-t használni, majd az eredményt visszairányítani a keverőbe, de ez csak játszani jó, munkára nem alkalmas), és továbbra is a keverőpult mindennek a középpontja. Ha egy ilyen felállásban virtuális szintetizátorokat, effekteket, stb. használunk, az bizony olyan, mintha a valóságostól teljesen különálló stúdiónk lenne. A belső virtuális keverőpultunk (a zeneszerkesztő szoftverünkben) szintén szeparált.



2. A számítógép átveszi a sequencer és a HD rekorder szerepét, de integrációja a stúdió egyéb komponenseivel még hagy kívánnivalót maga után

Ahhoz, hogy a számítógépben lévő virtuális stúdió világát ténylegesen integrálni tudjuk a külvilággal, tehát a fizikai szintetizátorainkkal, a gitárunkkal, a külső effekt dobozainkkal, monitorunkkal, az előzőekből is következően egyetlen lehetőségünk van: be kell rántanunk a keverőpultot a számítógépbe! Csak ez teheti lehetővé, hogy virtuális és valóságos hangszereink, virtuális és valóságos effektjeink problémamentesen működjenek együtt, átjárhatóan, és integrált környezetben. Innentől kezd a dolog érdekessé válni, mert nem kell beérnünk öszvér megoldással, hiszen az összes szoftveres elképzelésünk a munka során nem csak minőségében lesz hangszerünk egyenlő társa.

Ebben a megoldásban a számítógépen belül szükségünk van egy jó minőségű, digitális DSP audio interfészre, és egy külső, többcsatornás AD/DA konverterre. Az összes analóg audio eszközünk az AD/DA konverterre csatlakozik.(Ez a mikrofonokhoz akár fantomtáppal is rendelkezhet. Ha nem – akkor külön kell beszerezni.) Nem kell lemondanunk a külső effektekről sem, mert az AD/DA konverter több kimeneti csatornával is rendelkezik, és szofisztikált audio routolásra képes, úgyhogy amit meg tudtunk megvalósítani egy hagyományos keverőpulttal, meg tudjuk oldani ebben az esetben is. A virtuális effektek és szintik persze problémamentesen integrálódnak.

A kezelőfelületünk azonban most bekerült a számítógépbe, az összes potink és gombunk ezen túl csak egérrel érhető el. Az ismert mondás, pedig így szól: nem azért adott Isten tíz ujjat a zenésznek hogy abból csak egyet használjon! A gyakorlatban egy keverőpult egérrel valóban nem használható. Éppen ezért, hogy visszakapjuk azokat a gombokat és potikat, miket olyannyira megszerettünk, egy külső MIDI kontrollerre van szükségünk. Ettől egyetlenegy dolgot várunk: adja vissza nekünk az elvesztett potikat és gombokat! Az így nyert eszközt arra használhatjuk, hogy virtuális keverőpultunkat, virtuális szintetizátorainkat és effektjeinket vezérelhessük vele, sőt olyan további funkciókat is ad, mint az egyes DAW alkalmazások elemeinek könynyű elérése, REC, PLAY, FW, RW gombok a felvételekhez és LCD kijelző hogy megmutassa, az egyes potik épp melyik csatornához vannak hozzárendelve, stb.

És mibe kerül mindez?, Ahhoz képest, amit kapunk nem vészes, de nem mondható olcsónak sem. Az audio interfész és az AD/DA konverter esetében

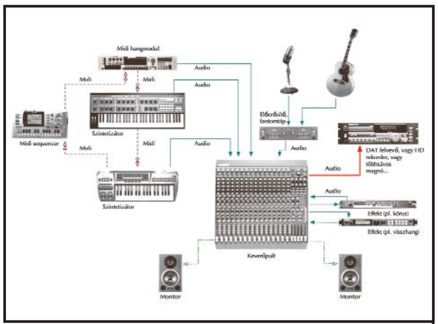
az RME, Creamware vagy MOTU (Mark of the Unicorn) szintjével érdemes foglalkozni (vannak ennél drágább megoldások is, de az házi stúdióba szerintem már felesleges). Arra kell számítanunk, hogy – a csatornaszám függvényében – legalább kétszázkétszázötvenezer forinttól megszabadítanak bennünket a vásárlás során. Vigyázni kell, mert ha nem figyelünk oda, az ár nagyon könnyen megszaladhat.

A MIDI kontroller ára (és minősége) jóval szélesebb skálán mozog. Az alkalmazás-specifikus, tökéletesen integrált kontrollerek, mint pl. a Steinberg Houston, az Emagic Logic Control vagy akár a Mackie Contol háromszázezer forint körül mozognak. Ezek azonban teljes szimbiózisban élnek a szoftverrel, olyan szinten, hogy a motoros potméterek pontosan követik a számítógépben beállított állapotokat (ha esetleg véletlenül arra vetemednél, hogy az egérhez nyúlsz). Ha a tökéletességről le tudunk mondani, kaphatóak kisebb, és egészen megfelelő kontrollerek a Midimantól (mostmár M-Audio), az Ediroltól, Tascamtól, vagy másoktól. Léteznek olyan kis, kompakt megoldások is, mint például a Midiman Oxygen 8, amely egyben MIDI billentyűzet is – sajnos tolópotik nélkül - , vagy az Edorol PCR A30, amely MIDI billentyűzet és USB audio interfész is egyben, sőt még néhány tolópoti is van rajta, amivel a keverőpult vezérelhető. Ebben a kategóriában is legalább harminchatvanezer forint körüli kiadásra kell számítanunk.

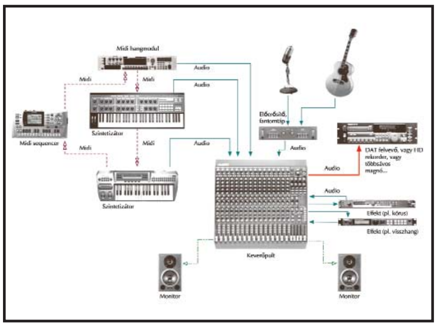
Elkerülhetetlen volt, és nagyon vártuk már (de csak idén augusztusban jelent meg először) egy új állatfajta: egy olyan konvergált kütyü, amely egymagában tartalmazza mindazt, amivel a számítógépünket ki kell egészítenünk ahhoz, hogy stúdióvá váljon. Többcsatornás AD/DA konverter, digitális interfész a számítógéphez (Firewire porton) teljeskörűen integrált MIDI kontroller motorizált potméterekkel, MIDI interfészek, fantomtápos mikrofon bemenetek, és bónuszként egy önmagában, számítógép nélkül is használható digitális keverőpult. Idáig két ilyen csodáról tudok, a Tascam FW 1884 és a Yamaha 01x - mindkettőnek az ára félmillió körül mozog, ezzel együtt jóval olcsóbbak, mintha különkülön szereznénk be a szükséges komponenseket! Arról már nem is beszélve, hogy páratlan integrációs lehetőséget nyújt, és számítógépfüggetlen – nem tartozik hozzá számítógépbe építendő komponens csupán egy Firewire port kell hozzá. A 4. ábrán látható, hogyan épül be egy ilyen güzmi a stúdióba.

Ha valaki kíváncsi rá, hogy mi az az „mLAN“ amit az ábrán lát, annyit elárulok, hogy többcsatornás digitális audio és konroller információk továbbítására kialakított új protokoll, és hogy a MIDI után a legnagyobb durranás. Állítólag forradalmasítani fogja az elektronikus zenét – de erről talán egy más alkalommal. Addig is jó stúdióépítést kívánok mindenkinek!

Papp Roland



3. A számítógép átveszi a digitális keverőpult szerepét, ezáltal ténylegesen a stúdió középpontjává válik. Ehhez azonban izmos többcsatornás AD/DA konverter és külső MIDI kontroller szükséges



4. A multifunkciós DAW kontroller/audio interfész/digitális mixer a számítógép perifériája lett. Ketten szimbiózisban uralják a stúdiót. Ez a praktikus (és olcsó) megoldás a házi stúdiókban úgy fog elterjedni, mint a tűz.

MULTIMÉDIÁS VEZÉRLŐK, ESZKÖZÖK

Véget nem érő gombháború
A személyi számítógépek debütálása óta ezek az új eszközök szinte minden felhasználási területen megvetették a lábukat. Funkcióik sokrétűsége már régen túlmutatott a szimpla irodai felhasználáson, ugyanakkor számos új terület és feladat akadt, amely végrehajtásában segíthetnek nekünk, felhasználóknak. A multimédiás plusz gombok utasításaink beviteli mechanizmusát hivatottak leegyszerűsíteni, meggyorsítani, ezért a beviteli eszközökön kaptak helyet. A gyártók részéről ez innovatív és felhasználóbarát elgondolás, ugyanis megvizsgálták mindazon monoton „ujjgyakorlatokat”, melyeket a számítógép irányítása során, a felhasználó legtöbbször kér a gépétől.
Ezeket a funkciókat összegyűjtötték és kijelöltek pár tipikus procedúrát, amelyeket egy gombnyomásos (idegen szóval élve One Touch) megoldással lehetett helyettesíteni.

Természetesen, az érdem nem csupán a hardvergyártóké, mivel a „vashoz” mindenképpen szükséges szoftveres támogatás is. A már említett folyamatok általában a következők: e-mail kliens, web böngésző program elindítása, és sok más ezerszer gyakorolt rutin, melyek olykor több szintű menürendszeren keresztül voltak csak hozzáférhetők. Ezek a kisegítő lehetőségek, többféle felszereltségben találhatók meg az egyes multimédiás eszközökön. Az elgondolás ezidáig (látszólag) semmiféle szabványosításon nem ment keresztül, és itt arra gondolok, hogy ahány gyártó képviseltetni magát ezen a szűkebb piacon, annyiféle elgondolás létezik a többletfunkciók vezérlőinek elhelyezését illetően. Sőt esetenként egy gyártó elképzelésein belül sem elég tiszta az az irányvonal, amely megmondja, bal, vagy jobb oldalra kerüljön, mondjuk a „refresh” gomb. Sajnos ez a fajta hozzáállás valószínűleg komoly gátat szab a széles körű „szabványosodásnak”, hiszen egységes elképzelések híján minden egyes eszközhöz külön el kell sajátítanunk a rutinmozdulatokat. Mindaddig, amíg a gyártók designelemként tekintik ezeket a vezérlőgombokat és egyéni ízlésüknek megfelelően ömlesztik az eszközeikre, nem várhatjuk, hogy mindenki, kétkedés nélkül bátran letegye a voksát egy szuperfunkciós eszköz mellett.

Természetesen nehéz dolgot kérünk, amikor az egységesítésre hivatkozva, azt szeretnénk, hogy mindenki ugyanoda helyezze a különböző fontosnak mondott kapcsolókat, hiszen már most annyi elképzelés létezik, hogy egy esetleges egységesítési kísérlet elbukhat a gyártók ellenállásán. Ők ugyanis nyilván nehezen mondanának le szuverén megkülönböztető jegyeikről. Na, de ne legyünk ennyire borúlátóak, hiszen azért létezik már számos hasznos elgondolás, ezek közül mutatnám meg néhányuk előnyös oldalát.

Nézzük meg, milyen hasznos például a billentyűzetbe integrált görgő, vagy akár trackball is, hiszen így szinte az összes gyakran használt kezelőszerv gyakorlatilag állandóan a kezünk ügyében van. Vagy gondoljunk arra, hogy egykor többletfunkcióként vezették be a két-, majd három-gombos egeret, mely kis idő múltán, egy görgővel is kiegészült. Ez a megoldás mára már mindennapivá vált, s ha ezt a tendenciát tekintjük irányadónak, reménykedhetünk a „sokgombosok” mind nagyobb térhódításában is. Mindenesetre az ilyen irányú fejlődést mutatja az is, hogy ezek a funkcióbillentyűk nem csak a klaviatúrák esetében vannak jelen, de egyre elterjedtebbek az egerek, trackballok felületén is, ami arra enged következtetni, hogy nő az igény a „gyorsított ütemben” dolgozni szeretők körében az ilyesfajta kiegészítők iránt.

Mindent egybevéve ezen eszközök használata ugyan kényelmes, de egy olyan felhasználó, aki mindezidáig hagyományos beviteli perifériákkal dolgozott, nehezen tud megválni a „beidegződött” mozdulatsorozatoktól. Teszi ezt akkor is, ha bizonyos esetekben kevesebb időre volna szükség a munkavégzéshez. Talán azért is ódzkodnak ezen eszközöktől, mert úgy vélik, nem fogják kihasználni az új lehetőségeket. Nos, ez a veszély valószínűleg nem fenyeget, mert ha ráérzünk az ízére, hajlamosak leszünk egy idő után áttérni a kényelmesebb megoldásokra és élvezzük a OneTouch előnyeit.

DVD tokok,
használt márkás számítógépek
igen olcsón eladók!
www.hollandrt.hu
1124 Bp, Meredek u. 27. Tel.: 1-319-3295

NeverEnd Computer
Számítástechnika az Ön igényei szerint!
PC alkatrészek kis, és nagykereskedelme,
MAXX Számítógépvédő áramkör forgalmazása.
Cím: Tatabánya, Sárbereki ltp. HRSZ: 11531./3.
Telefon: 06 20 936-28-28, 06 34 30-40-40
WEB: http//:www.neverendcomputer.com

A PIACTÉR KÖSZÖNTI KEDVES OLVASÓIT!

Remélem, hogy az itt látható reklámok felkeltik az érdeklődésüket, és a legközelebbi számunkban talán éppen Önök közül jelentkezik valaki, hogy szeretne „kisméretű hirdetést" feladni, az átlagosnál lényegesen olcsóbb, kedvezőbb feltételekkel.
Várom hívását:

Üdvözlettel:
Tóth Zsuzsanna
MÉDIAREFERENS

Vogel Burda Communications Kft. ■ 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3. ■ Telefon: (+36-1) 888-3469

Na csókolom adjon Isten mindenkinek, aki túlélte a múlt hónapot, és újra kész a hülyeségeimre, és persze az általatok küldött igen érdekfeszítő levelekre. Ezt így most elég nehéz elkezdeni, mert épp asszimilálódom vissza kedves kollégiumom életébe, és ez még a nálam jóval fiatalabbaknak sem könnyű dolog. Hát igen, az a sok pertu az új arcokkal, na meg a régiekkel is. Lassan ott tartok, hogy nem iszom meg semmi alkoholosat, csak a forralt bort. (*Bizonyára... Bear*) Ez pedig nem jelent jót, higgyétek el nekem. Még a székről is leestem tegnap, na nem ülve, hanem állva. Kérdezhetnétek, miért is álltam én a székre, de ezt inkább hagyjuk, van elég fantáziátok, használjátok nyugodtan. *(Én úgy hallottam, hogy a női mosdó egy felújítás alatt lévő szárnya mellett történt az eset – Bear)* Na mindegy, majd csak meggyógyulok. A nyár nem volt túl szupi, képzeljétek, még fogytam is, úgyhogy most újból el kell járjak gyúrni a srácokkal, persze nem a konditerembe. *(Egy kis foci? – Bear)*

S hogy mit lehet mondani az októberről? Igazi őszi hónap, már nem meleg, s még nem hideg (ezt csak remélem), s az egyetlen év végi hónapunk, amelyik nem emberes. Azért ez érdekes ugye?. Vagy nem? Azt hiszem ez kezd unalmas és igen gyenge szöveg lenni, úgyhogy ugorjunk a közepére, és kezdjük a múlt havi drámánk második felvonásával.

SÁNDOR ÉS ÁRPÁD II.

Hali Grillo!

Ígéretemhez híven megírtam versem folytatását. Kicsit hosszabb lett ugyan, mint a Prológus, de azért remélem, belefér a mostani Levrovba.
Nem is szaporítanám tovább a szót, íme: az 1. rész. Előzmények röviden: egyesek megelégelik, hogy senki sem akarja nekik elmondani Grillo nevének eredetét.:-) A végeredmény...

Ég a zokszigéntől a rakéta alja,
Amint az száguldoz Kocsord felé tartva.
Szerencsére Árpád meglátja a fényét,
S nem késlekedik összehívni népét,
Sándor a hangszórókba hangosan mondja,
Mi lesz a nép sorsa, ha nem megy bunkerba.
Pánikba esnek, de Sándor megnyugtatja őket:
„Van még 300, nem, csak 30 percetek,
Addig is egyetek egy tányér bablevest."
Viszont a nép többsége nem kíván enni,
Merthogy ők a bunkerba akarnak menni.
Sándor és Árpád beengedik őket, poén,
Hogy a bunker még alig félig van csak kész.
Beteszik a hidralikát a fal mellé,
Így is kiveszi a vízbül a zokszigént.
Majd mikor már szinte mindnyájan bent vannak,
Feltűnik az égen messze, a rakéta.
Sándor megkérdezi, vajon mi lehet az ott?
Polgárjenő megszólal: „Az kizárt dolog,
Mer' nem tudom." De Árpi tudja s ő nem
Pazarolja az időt, tudja, nem lehet,
Befalazta az utolsó rést, mit tudott,
Minden a helyén van, és Sándor is nyugodt.
Öt perc telik el ily teljes nyugalomban,
Egyszer csak valahol egy rakéta robban...

Written by Lord Baldur

Ui.: Tudom, hogy egyesek szerint felesleges a duma, hogy király az újság, viszont azt is, hogy egy kis dícséret néha nektek is kijár. Tehát: PC GURU FOREVER!
Lord Baldur

Azt hiszem, ehhez nem kell sok mindent hozzáfűzni, és várom természetesen a folytatást. Ugye lesz? Azt az egyet nem vágtam, hogy miért pont bablevest akar Sándor etetni a néppel, hisz az elég „kényelmetlen" lett volna a szűk ojjektumban, sőt, abból a zokszigént sem lehetett volna kinyerni *(dehogyis nem, szagoltál már te babos zokszigént? Nos, abban van az energia, de rendesen – Bear),* így hőseink igen gyorsan metán által elkövetett öngyilkosságba keveredtek volna, s ezen már a pápai tanács sem tudott volna segíteni.

Lássunk most egy kis szösszenetet, melyet esetleg be lehet majd építeni a műbe, szerintem igen jól megfaragott rímeket találunk benn, ha kielemezzük, de ezt mindenki végezze el otthon. Aki az elemzett mondatok ágábráit elküldi, azt kikiáltom, Igen Jó Munkásembernek, és munkát kap a Polgárjenő Hivatalban. *(Mi a lótúró az az ágábra? – Bear)*

A szösszenet
Íme egy extra LOL vers. Neten találtam.

Ég a napmelegtől az ojjektum sarka,
Tikkadt hidralika, mittudomén rajta;
Hűs zokszigén csillan a tartály mélyében,
Harmincezer litér van a bendőjében.
Vagy háromszázezer? Sándor nem is tudja,
Koncentrál erőssen, homlokát ráncolja;
Jó munkásember-e Árpád? Fogarasi?
A nővérje, Malvin - kérem kapcsojja ki.

Jó mi ? :)
Zolee_

Szóval csak úgy szaporodnak a költők és drámaírók manapság, igen aktív a kortárs művészet, remélem az is marad.

POSTÁSFÍLING

Szia!

Lenne egy kis problémám: a PC Guruk minden hónap ut. péntekén jelennek+. A postás a megjelenés napján, dél körül szokta hozni (általában), DE kezdek aggódni, mert már a múlt hónapban is a kövi hét hétfőjén, délkörül (3 nap késéssel) hozta. Nemtod-e mi a baj? Engem eléggé bosszant a dolog. /Szegeden lakom./
Dávid Bazsi

Már megbocsáss, de nem vagyok egy postás típus, úgyhogy ez számomra is rejtély. Megpróbálok felvetni néhány lehetőséget:

1. **Messzebb laksz, mint a mesehős (túl az óperencián, meg a kurta farkú malacon, meg van felétek valami üveghegy is, ha minden igaz).**
2. **A postás kerülő úton jár, vagy mindig másfelé hogy ne lehessen ellene robbantásos merényletet végrehajtani.**
3. **Van egy marha nagy kutyátok, és a kézbesítő csak ilyen hosszú idő után mer bemenni az ajtóig.**
4. **A Magyar Királyi Posta szállít felétek.**

(+1. Csak – Bear)

Szerintem ne aggódj, ha a postás is végigolvasta, és kipróbálta a játékokat, biztosan eljuttatja hozzád. Úgy tudom, ő is szereti a lapunkat, csak minek vegye meg, ha így papírt spórolhat meg, s védheti az esőerdőket. *(igen a múltkor én is láttam egy trópusú halott fát két sornyi TR végigjátszás között és rögtön elszomorodtam – Bear)*

SÁDOROBÁHLEF FORDÍTVA

Fel vagyok HÁBORODVA !!!
Midas fikázta a Maxtor winyókat. Nekünk mindig az volt, most is az van, mindig az lesz. Mond meg neki, hogy ne szálljon má el magától ! Lassan nem hiszek a Hw Mentőövnek, ezek után. Tsá Grillo !
Hűséges olvasótok: Bagzi

Én nem tudhatom, hogy milyenek a Maxtor vinyók, nekem csak egy van, és az is csak fél éves, de eddig nem volt vele bajom (kip-kop) (lekopogtam). Ezt így nem szabad kijelenteni, hogy az illető gyártó termékei rosszak, esetleg a teszterhez került példányok, netán az érintett széria, de nem szabad általánosítani, mert az nem vezet jóra. Régebben a Seagate-re is ezt mondták, most meg mindenki Barracudát vesz. Nem baj, lesz ez még így sem!

S MÉGIS LŐN VÁLASZ

Szia!

A PC Guru szeptemberi számában olvastam két rejtvényt, aminek a megoldására jelentkeznék.

1.) Méhek kérdése.
a. Mennyi vizet párologtattak el 12 nap alatt?
25 kg méz készül, aminek 19%-a víz, a nektárnak 55%-a víz. Vagyis 36%-kal csökken a súly, ebből következik, hogy az eredeti nektár súlya 39 kg volt. Illetve ennél valamivel több, de az természetesen a különböző szennyeződésekből, és a nektárba fulladt torkos méhecskékből tevődik össze. Vagyis 14 kg (liter) vizet párologtattak el.
b. Mennyi munkát végeznek a párologtatás alatt?
Mivel egy kg víz elpárologtatásához 2400 kj energiát használnak fel, az eredmény egyszerű 2400*14=33600kj (33.6 Mj).
c. Hány watt a párologtatásba fektetett energiaigény?
Mivel a teljesítmény az egységnyi idő alatt elvégzett munka, (P=W/t) ezért a teljesítmény:
33600/ 1036800 (a 12 nap másodpercben) vagyis 0.032407 Watt.
d. Mennyi nektárt kell a párologtatás energiaigényének fedezésére elfogyasztaniuk?
Tudjuk, hogy a párologtatás energia igénye 33600 kj, és a nektár energia tartalma 6000, ebből adódik, hogy 5.6 kg nektárt esznek meg.
e. Hány km utat tesznek meg a család tagjai, ez idő alatt? Sajnos ennek a kérdésnek a megválaszolására nem áll rendelkezésre elegendő adat. Tudnunk kellene, hogy a méhcsalád hány egyedből áll, ezen belül mekkora a dolgozók, a katonák aránya. Tényleg erről jut eszembe! Ha a méhcsalád dolgozóit herének hívják, a Lódarazsak dolgozóinak a neve Lóhere? Továbbiakban ismernünk kellene, hogy a királynő a kaptárban van-e, hogy hány éves a méhész, és a legfontosabb, hogy afrikai, vagy európai darazsak-e. **(Most megfogtalak, mert méhekről volt szó! – Grillo)**
Azért egy közelítő adatot lehet mondani. A nektár teljes térfogata: (tömeg/ sűrűség) azaz 39/1.2=32.5 dm3. Egy méhecske 30 mm3 térfogatú nektárt szállít, ebből adódik, hogy 1083333-alkalommal kell fordulniuk, hogy szükséges

mennyiséget összegyűjtsék. Mivel egy forduló 4 km (2km oda 2 km vissza), könnyen kiszámítható, hogy több mint 4.3 millió km-t tesznek meg Ez kb 28* föld-hold távolság, és 1/10-e a föld-mars távolságnak.

2.) a Baráti társaság kérdése
Ahhoz, hogy megállapítsuk ki a leghülyébb, a három leghülyébbet kell megállapítanunk, egyszerű diszkriminációs szelekcióval. Ezek alapján mindenki számára nyilvánvaló lehet, hogy a harmadik leghülyébb aki a rejtvényt kitalálta, a második aki engedélyezte, hogy egy komoly (??) lapban megjelenjen, a leghülyébb természetesen az, aki egyetlen másodpercet is foglalkozott a fenti két kérdéssel, de ilyen ugye nincs. :-))

Peethew

Szóhoz sem jutok. Bennem fel sem merült, hogy valaki utána fog nézni ezeknek, de hát ha csodák nem is, de meglepetések még vannak. Hát igen, most muszáj lesz elvinnem a barátnődet vacsorázni ígéretem szerint, úgyhogy légyszi dobj egy mélt a számával, oszt lebeszélem vele. A komoly újság jelzőt köszi, majd egyszer. *(Megyünk mi is Bear)*

Desolate One most is küldött levelet egy kis videóval, és egy képpel. A filmecskén épp az látható, hogyan lassít le 67 km/h-ról bicajjal. *(Én is menten egyszer ennyive, igaz a bringa a tetőcsomagtartón volt, én meg a kocsiban, de sebaj. – Bear)* Nem mondom, a Trabink is tudott füstölni, de ez sem volt semmi. És a képen ott a végeredmény, az elfüstölt gumi, vagyis annak a helye. Igen látványos. Ha elesett volna, azt is hihetném, hogy egy részt látok a Jackass-ből.

MUTÁNS VÉRMÓKUSOK

Hello!

Remélem már kigyógyultál a Real Madridos bugból (egyébként az tényleg CF). Kitenyésztettem egy új fajt, ami a szupervérmókus névre hallgat, és a sima vérmókusnál 100szor véresebb.

Ezért már indulunk is elfoglalni a világot, és utána a világegyetemet is!

HAHAHAHAHAHAHAHAHHAHAHAHAHAHAHAHAHA!
Ha gondolod, megadhatjátok magatokat, vagy véres véget értek!!!!!!

Hát azt kell mondanom, hogy nem tudsz megijeszteni, mert minden szupervérmókusodra nekem 1000 vérmókusom jut, és a világot különben is én fogom meghódítani, nem te. Ha szépen megkérsz, még kihúzlak a feketelistáról, és még csatlósom is lehetsz, vezethetnéd az elit szupervérmókus hadosztályt. Gondolt meg lator, mit cselekedsz, mert éjjel-nappal figyeljük a mogyoróidat.
(Hopp, azért csak kibújik a csákóból a dinasztiaalapító ultrabrutál diktátor! Na dehogy szupervérmókusok... ugyan már gyerekek, nem hallottatok még kajlafarkú fűrészfogas bőgőmajomról?
Vérmókusokat szokott reggelizni... - Bear)

CEASARBÓL KITTY HAWK

Hello!

Bocsi Grillo hogy már megint levelemmel zavarlak, de szeretnék választ kapni egy kérdésre ami már jó ideje belülről éget és marja a lelkemet, és ez így hangzik: a 2003/7. számú PC GURU utolsó oldalán azt írtátok, hogy a 2003/08. GURU-ban a Ceasar III lesz a teljes játék, ehejett én a Kitty Hawk-ot találtam, ami természetesen nem a Ceasar III, de miért???

Mondjuk ez nem olyan nagy probléma, de Cézárt is betehetnétek mert annak lehet hogy jobban örülnék. Addig is ÜLJÉ MÁ' MEG A HÁTSÓDON OSZT SZERKESSSZED A PC GURUT(csak így tovább, idáig nagyon szuperál), és közbe gondolkodj el azon, hogy hogyan lehet a vízből a legkönnyebben kivenni a zogszigént. Fogarasi Árpádot meg senki ne bántsa, mert ő igen jó munkásember. Csak ennyit szerettem volna, meg még azt hogy ÉLJEN SZALACSI SÁNDOR ÉS A LOVE FIST NAGYON SOKÁIG! HIP-HIP HURRÁ!!!!!!!!!!

Kispisti

Hát igen, elég fogós kérdést tettél fel nekünk. Már vizsgáljuk laborjainkban, hogy hogyan is alakult át az egyik játék a másikká a szerkesztőség és az olvasók közti úton. Eddig nem volt módunk foglalkozni a játékmutáció (programus átalakolusos) ezen fajával, de ne aggódjatok, ha nem vettétek ki a tokból, akkor nem eshet bántódásotok, de ha már használtátok a korongokat, akkor elvesztünk. 28 nappal később már az üres Pesten fogtok kóborolni, és a rohamozó vérmókusok elől menekültök. *(Időtörés volt tutira, Grillo és az egész szerkesztőség beleesett egy lokális fekete lyukba. – Bear)*

Komolyra fordítva a szót, sajnos nem jött össze a Ceasar, és ez csak a lapzárta után derült ki. *(Pontosítok, megkötött szerződésünk volt a nagytudású eladóval, csak éppenséggel rájött, hogy még sincs már jogosultsága eladni a cuccot – Bear)* Sajnáljuk, nem akarattal vezettünk benneteket félre, majd megpróbáljuk bepótolni a hiányosságot.

MINDIG CSAK LÉCCI, MEG KÖNYI...

Léccci áruld el nekem, hogy honnan kaptad ezt a nevedet! Szomferi

Szerintem GRILLO onnan szerezte a nevét, hogy volt valami kalandja a tücsökkel, meg valami olasz élmény, vagy egy olasz tücsök, vagy az olasz a kedvenc nyelve, és a tücsök a kedvenc állata (bogara)!
Légyszi tegyél be a levrovba!

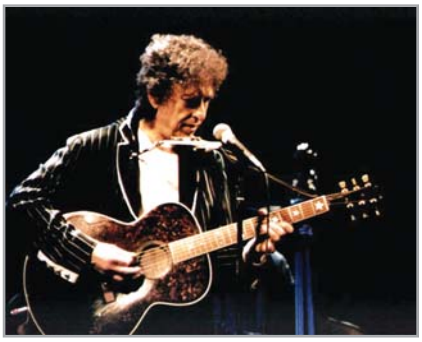
Szeretnétek tudni, ugye. Sajnos tiltja a vallásom, meg különben is hozzátartozik az imázsomhoz, hogy nem mondom el. *(Khmmm, imázs? – Bear)* Akkor sem. *(Na, lécci, lécci, lécci... - Bear)* Annyit elárulok, hogy van köze az olasz csizmához és a tücsökhöz is. Sokat segítettem, ugye? Ja, a tücsök olasz volt. És tanultam is olaszt, de nem a kedvenc nyelvem, és a tücsök sem a kedvenc állatom (bogaram), de azért közel áll a szívemhez. *(Ja, a múltkor is előhúzott egyet a mellényzsebéből – Bear)*

Azt hiszem elég lesz ennyi mára, zárul Grillo rovatkája, de jön még kutyára kamion, szóval ne sírjatok! S hogy novemberben mi várható? Szerintem Katalin-napra megjön a hó, a hónap végén megjelenik a decemberi PcGuru, és fel sem ocsúdunk, már a szilveszteri buliban dülöngélünk.

Azért kicsit elszaladt velem a ló, minden esetre mindenki vigyázzon magára, mert nekem minden olvasó fontos, mert ha elfogytok, akkor miből fogom fenntartani gyönyörű alakomat? Igyatok sok...teát, mert az...hm, finom. Én legalábbis így fogok tenni, oszt majd meglátom, hogy a többi ital előtt vagy után. Legyetek jó, és ne feledjétek, nem szégyen a futás, de fáraszt!

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ



SZEPTEMBER 20 – OKTÓBER 5

Oktoberfest

Sörfesztivál Münchenben. Tavaly 5,7 millió liter sör fogyott el a két hetes monstre bulin, ha rajtunk múlik, idén meglesz a hatmillió...!

OKTÓBER 2

A szövetség (League of Extraordinary Gentlemen) mozibemutató

OKTÓBER 9

Bad Boys II. – Már megint a rosszfiúk
(mozibemutató)

OKTÓBER 10

Commandos 3 megjelenés

OKTÓBER 15

Max Payne 2 megjelenés

OKTÓBER 16

Kill Bill
(mozibemutató)
A Menyasszony egykor hírhedt bérgyilkosnő volt, egy világklasszis női bérgyilkos-csapat tagja. Az esküvője napján a csapat vezetője, Bill mindenkit lemészárol, de a Menyasszony nem tudja, miért történik ez a szörnyűség. Utolsó szavaival tudatja Bill-lel, hogy várandós, és az ő gyerekét hordja szíve alatt. A Menyasszony nem hal bele a fejlövésbe, hanem kómába esik. Öt év öntudatlanság után magához tér, és úgy dönt, bosszút áll a csapat tagjain. Meg akar ölni mindenkit, és úgy tervezi, a sort egykori kolléganőivel kezdi, akik szétszóródva a világ minden táján, mit sem sejtenek arról, hogy valaki vadászik rájuk. A vadászat sikerét hullahegyek jelzik. A Menyasszony Billt, a kiváló kardforgatót hagyja utolsónak...

OKTÓBER 21

Blackmore's Night koncert, Pesti Vigadó

Ritchie Blackmore a rockzene, de a szélesebben értelmezett gitárzene egyik legmeghatározóbb alakja. 1967-ben alapítója a volt a legendás Deep Purple zenekarnak, később a Rainbow-nak.
Az utóbbi években feleségével, Candice Nighttal alakított, folk, reneszánsz és rock-elemekkel operáló zenekarával készíti lemezeit. Koncertjeit kastélyokban, templomokban és más különleges helyeken tartja, rajongótábora követi a legtöbb helyszínre. A budapesti koncerten a hagyományoknak megfelelően az első sorokba csak a középkori/reneszánsz ruhákba öltözöttek kapnak helyet.

OKTÓBER 24

Bob Dylan koncert, Budapest Sportaréna

Rekedtes hang, süvöltő szájharmonika, csörömpölő gitárhúrok. Amerika legnagyobb folk-protest zenésze, Bob Dylan a zenei véna mellett költői képességekkel is rendelkező művész, aki gyakran zenésítette meg saját verseit. A blues egyik legnagyobb mestere látogat hazánkba, bűn lenne kihagyni!

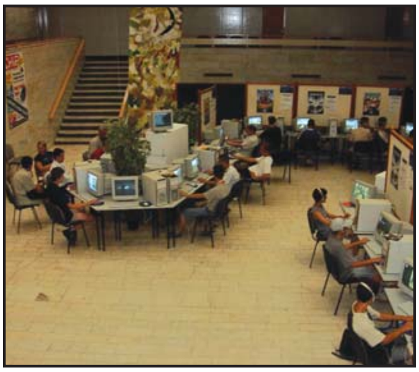
OKTÓBER 28

Silent Hill 3 megjelenés

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTSZÓTÉR GYŐR

Július elejétől augusztus végéig várta a játékos kedvű látogatókat a győri Petőfi Sándor Művelődési Ház előadótermében felállított 50 hálózatba kötött számítógép, amelyeken a látogatók a legújabb EA-s játékokkal üthették el szabadidejük nagy részét. Mivel a rendezvény hivatalos médiapartnere a PC GURU volt ezért augusztus 6-án maroknyi csapatunk elindult, hogy felvegye a kesztyűt a győri gamerekkel.

A Battlefield partik kimenetele a várt eredményt hozták. Chris vezette kicsiny teamünk a több órás küzdelmek során rendre elvérzett, ám a legnagyobb megrázkódtatást mégsem ez, hanem a cikkhez mellékelt kép elkészítése okozta. Bár az előkészületek csak néhány másodpercet vettek igénybe Chris magasba emelése során csapatunk mégis – kivéve természetesen DVD szerkesztőnket – maradandó sérüléseket szenvedett. Mindettől függetlenül nagyon jól éreztük magunkat a Győrben töltött napon...Találkozunk jövőre, ugyanitt!!



AZ OROSZLÁNKIRÁLY (2DVD)

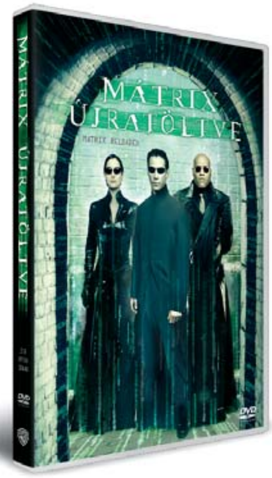
Rendező: Roger Allers, Rob Minkoff
Szereplők: rajzfilmhősök
Hang: magyar, angol, cseh, (Dolby Digital 5.1)
Kép: 16:9 (1:66.1)
Felirat: magyar, angol, cseh, szlovák
Extrák: Audikommentár; Így készült a Reggeli Riport; Személyiség játék; Circle of Life zene; Dalolj velünk – karaoke
Játékok: Timon, a lárvavadász, Pumba hangorkánja
Kihagyott jelenetek: Bogárfoci, Hakuna Matata; 26 rövidfilm; 4 videoklipp; Képgalériák; Filmelőzetesek; Sztoribord-film összehasonlítás; Kihagyott jelenetek; Korai jelenetek és vázlatok
Az Oroszlánkirály összes extrája **magyar szinkronnal** vagy **felirattal** került a korongokra!

A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba

Az Oroszlánkirály, a Disney világsikere, Európa szerte 2003 októberében jelenik meg először DVD formátumban, s mint ilyen biztosra vehetően nagy népszerűségnek fog örvendeni, különösen a családok körében. Az animációs filmek történetében, a moziban 1994-ben bemutatott Oroszlánkirály hozta eddig összességében a legnagyobb bevételt, a kasszáknál közel 800 millió USD folyt be, a film VHS formátuma pedig világszerte 55 millió példánnyal vezeti az eladási listákat. Az „Oroszlánkirály franchise" globális kereskedelmi eladásaiból a mai napig 5 milliárd USD bevétel származott. Az új IMAX változatból, a videóból, a színpadi előadásból, a TV sorozatból, a filmzenéből, különféle kiadványokból és reklámcikkekből álló franchise a világ szórakoztatóiparának elsőszámú licensze. Mindemellett a film zenéje a bemutatás évében, 1994-ben elsőként végzett az eladási listákon, színpadi feldolgozása több mint három évig elsőként szerepelt a Broadway-n és jelenleg is hat országban van színen.

Az Oroszlánkirály minden eddigi animációs filmnél több kritikai elismerésben részesült: 80 díjjal tüntették ki, többek között hat Tony díjat, öt Grammy-díjat, három Gold Globe-ot és két Oscart nyert.
Az Oroszlánkirály DVD-re forradalmi újdonságok kerültek. A lemez 3-dimenziós animációja, mely speciálisan a DVD menükhöz és játékokhoz készült, az egész család számára meglepetésekkel és kitűnő szórakozással szolgál. A DVD a film két verzióját tartalmazza; az eredeti mozis változatot és az új IMAX kiadást, egy új dallal, a Morning Reporttal (Új híradó), mely szintén Sir Elton John szerzeménye. Az Oroszlánkirály októberben megjelenő legújabb kiadása az eredeti csapat által készített és rendezett változat digitális feldolgozása - a legkorszerűbb kép és hangminőséggel, látványos és újszerű otthoni szórakozási élményt nyújt.
A filmet aprólékosan, képről képre állították helyre az eredeti digitálisan tárolt fájlból és egy vadonatúj hangkeverési technológia segítségével tették még félelmetesebbé az oroszlán üvöltését és rémisztőbbé a megvadult bivalycsorda lábdobogását. A végeredmény: dinamikusabb, tökéletesebb térélmény.

MÁTRIX - ÚJRATÖLTVE (2 DVD)



Rendező: Wachowski fivérek
Szereplők: Keanu Reeves, Carrie-Ann Moss, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Jada_Pinkett Smith, Gloria Foster, Monica Bellucci,
Hang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1; DTS),
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol
Tudatfelszabadító extrák: Előtöltve - A kulisszák mögött; A mátrix feltárul - A mátrix jelenség; Így készült az autópályás üldözés; Kell egy kijárat! - A film látványa és rekámjai; Így készült az Enter the Matrix - videojáték; Mi az animátrix?; MTV Movie Awards - A film paródiája

A filmet Magyarországon a Warner Home Video hozza forgalomba

Az őrszemek, Smith ügynök és a gépek eddig nem látott erőkkel lendülnek támadásba. És bár Neo egyre jobban kiismeri természetfeletti képességeit, úgy tűnik, nem képes megállítani a gépek előretörését. Neo, Morpheus és Trinity is viszszatér a Mátrix-trilógia második fejezetében, és új szövetségesekre lelnek az emberiség felszabadításáért folytatott harcukban. A film készítése felett most is a Wachowski fivérek és Joel Silver producer bábáskodott, akik olyan élményről gondoskodtak, amely próbára teszi érzékeinket, megdobogtatja a szívünket, és egyben formálja a holnap filmgyártását is. Mi a Mátrix? A kérdés még nem került teljesen megválaszolásra, mindazonáltal egy újat is felvet: Ki készítette a Mátrixot? A válaszok újabb világokat tárnak fel, és egy olyan végzet felé vezetnek, amely elkerülhetetlenné teszi a Forradalmak kitörését.

DVD AWARDS 2003 A GYŐZTESEK

A hatodik DVD Awards ceremónia keretében kihirdették a DVD-piac idei legjobbjait. A gála abszolút győztese A Gyűrű Szövetségének extra változata lett, a maga négy díjával ezen kívül csak a Harry Potter és a titkok kamrájának sikerült egynél több kategóriában győzedelmeskedni.

LEGJOBB FELÚJÍTÁS:
Ének az esőben - Singin' in the Rain
Special Edition (Warner Bros.)

LEGJOBB DVD-AUDIO:
Queen: The Game (DTS Entertainment)

LEGJOBB SACD:
Pink Floyd: Dark Side of the Moon
(Sony Music)

LEGJOBB DVD-ROM EXTRÁK:
Terminator 2: Judgement Day
Extreme DVD (Artisan)

LEGJOBB BÓNUSZ JÁTÉK:
Szörny Rt. - Monsters, Inc. (Disney)

LEGJOBB HANG:
Különvélemény - Minority Report
(DreamWorks)

LEGJOBB AUTHORING:
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Extended Edition (New Line)

LEGJOBB MENÜ:
Roger nyúl a pácban - Who Framed Roger Rabbit? - Vista Series (Touchstone)

LEGJOBB KÉP:
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Extended Edition (New Line)

LEGJOBB DVD-VIDEO ZENE:
Miles Davis Live in Munich (Pioneer)

LEGJOBB "SZIMPLA" KIADÁS:
Harry Potter és a titkok kamrája - Harry Potter and the Chamber of Secrets
(Warner Bros.)

LEGJOBB SPECIAL EDITION:
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Extended Edition (New Line)

A SHOW LEGJOBBJA:
A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége - The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Extended Edition (New Line)

KÖZÖNSÉGDÍJ:
Harry Potter és a titkok kamrája - Harry Potter and the Chamber of Secrets
(Warner)

BAD BOYS 2
(MÁR MEGINT A ROSSZFIÚK)

Színes, feliratos amerikai akciófilm, 147 perc, 2003
Főszereplők: Martin Lawrence, Will Smith, Jordi Mollà, Gabrielle Union, Peter Stormare, Theresa Randle, Joe Pantoliano
Forgatókönyv: George Gallo, Marianne Wibberley, Cormac Wibberley, Ron Shelton, Jerry Stahl
Fényképezte: Amir M. Mokri
Zene: Dr. Dre
Rendezte: Michael Bay

Nagy botorság lenne Michael Bay mozijait művészinek nevezni, de az átlag multiplex-látogató nem is ilyen élményekért ül be a vetítésekre. A 39. évében járó rendező nem jegyez sok filmet, ennek egyik oka szerintem az, hogy csak olyan könyvet vállal el, amelyben legalább fél tonna pirotechnikai anyag eldurran. Eme hajlamait jól megfigyelhettük eddigi mozijaiban – A szikla, Armageddon, Pearl Harbour, no meg az 1995-ös Bad Boys, amelyet Beton barátom találóan „agyatlan robbanásparádé kegyetlenül jó szinkronnal" mondattal jellemzett. Alig nyolc évet kellett várni a folytatásra, aminek gyorsértékelésére Sasáék szavajárását kölcsönözném: ha az első rész tetszett, ez is fog – egyszerű ez, mint a facsipesz.

A két rész közötti különbséget a költségvetés érzékelteti legjobban: az 23 millióból készült el, emez 130-ból. No persze azóta a két főszereplő, Martin Lawrence és Will Smith ázsiója és ezzel együtt gázsija is emelkedett (az akkori 2 millióról 20-ra (fejenként!), utóbbi még a haszon 20%-át is megkapja), hiszen ők épp az első résznek köszönhetik karrierjük beindulását. A sztori maga egyetlen akciófilm-közhely, drogbáró kontra zsaruk, gyakorlatilag bele van gyúrva az összes Halálos fegyver, meg még jó pár „kolléga" – újabb plágiummal élve ez „már megint egy dilis amcsi akciófilm". Itt is van egy sztereotip színesbőrű (Lawrence), aki végig azt hajtogatja, hogy „damn" meg „shit". Van a filmben két nagy autós üldözés (az első az autópályán mintha a Mátrix 2 werkfilmje lenne…), ugyanennyi lövöldözés, az ezek közötti hézagot kell(ene) a két főhősnek kitöltenie, ettől aztán kissé le is ül a közepe felé a két és félórás (!) mozi. Igaz, nagyjából azt kapjuk a két afroamerikai szájhőstől, amit elvárhatunk tőlük, és ugyanez áll a rendezőre is. Abszolút a látványra menő, ezért legtöbbször öncélú erőszak, lassított felvételen becsapódó golyók, szétrobbanó emberek, külön hatósági engedéllyel szereplő (a filmben sablonosan drogszállításra használt) valódi holttestek leszakadó feje és egyéb „nyalánkságok", már-már egy B-kategóriás horror szintjén. (Smith az egyik „nagyjelenetben" könyékig turkál az egyik hullában, és tépdesi ki a belső szerveit…) Bay semmit nem bízott a véletlenre: az említett sztrádás jelenet kedvéért néhány napra lezárták a miamii South Beach-re vezető McArthur Causeway-t 2002 augusztusában, ami kisebb zavart okozott a floridai nagyváros életében, a film végén pedig egy valódi villa repül a levegőbe. (A floridai Delray Beach-en álló ház 90%-os befejezettséggel évek óta üresen állt, az új tulaj a Variety magazinban adott fel hirdetést, hogy szívesen eladná azt egy mozitársaságnak, ha azok egy filmben felrobbantanák – ez Amerika…).

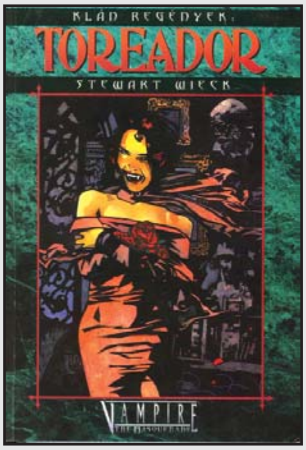
Egyébként az utolsó negyedóra pestiesen szólva „teljesen kész". Ez tényleg akciómozi – elképesztően pergő, az ominózus robbanásparádétól a Hummer által letarolt kubai bádogvároson át az aknamezős zárójelenetig, egyetlen „whoa", lélegzetvétel nélkül (még ha alapjaiban a Tango és Cash végére emlékeztet is).
Technikailag amúgy nagyon rendben van a film, kiemelendő a remek operatőri munka – Amir M. Mokri az utóbbi években futott be, olyan filmekkel, mint a Sakáltanya, a Ne szólj száj, vagy a Salton Sea. Nagyon jó a zene is, köszönhető ez elsősorban Dr. Dre-nek, de olyan nevek sorakoznak az előadók között, mint 50 Cent, Snoop Dog, Jay-Z, Foxy Brown, vagy Mary J. Blige, Lenny Krawitz és Beyoncé Knowles. A színészi munkáról ennyire pozitívan már nem tudok nyilatkozni, de hát ez nem is Shakespeare-előadás, a két főhős tehetségével kapcsolatban amúgy is erős fenntartásaim vannak. Szerencsére Joe „Cypher" Pantoliano ismét nagyon jó a kapitány szerepében, ez kicsit helyrebillenti a mérleget. A rendezés meg olyan, amilyent Bay-től megszokhattunk, tipikus látványközpontú maszlag, különösebb koncepció nélkül, de ezt csak a „lila" felem mondatja velem, attól még a fiatal rendező filmjeit helyre lehet tenni (nekem például bejött a Szikla).

Az hogy a film a nagy vízen túl milyen sikeres, jól lemérhető a mozipénztárakban: a nyitóhétvégén 40 milliót kaszált, a bekerülési költséget egy hónap alatt térítette meg „szüleinek" – Jerry Bruckheimer, az egyik legsikeresebb amerikai producer ezúttal is jó lóra tett. Amúgy az első rész is hozott neki 140 milliót tisztán – ehhez csak egy apró mellékinformáció: a szakértő szemek észrevehetik, hogy Mike Ferrarijához két modellt használtak, bár első ránézésre ezek nem sokban különböznek egymástól. A legtöbb jelenetben egy 575M Maranello látható, ám a merészebb kaszkadőrmutatványokhoz a rendező saját 560-asát használták. Nem fizet tehát rosszul az akciófilm-gyártás; az első rész magyar alcímére – „Mire jók a rosszfiúk?" – felelve azt kell mondjam: hogy Michael Bay vehessen egy új Ferrarit. Én mondom, rossz szakmát választottam…

]{redenc

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
A PC GURU CD-mellékletein
egy teljes játék található. Minden hónapban.
20-25 %
megtakarítás!
PC GURU előfizetési ajánlatok:
Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!
PC GURU 4 szám 4 744Ft
PC GURU fél évre (6 szám) 8 136Ft**
PC GURU egy évre (12 szám) 15 252Ft***
Előfizetéssel kapcsolatban hívja a 06 1 888 3421-es telefonszámot. A gyors ügyintézés érdekében, jutassa el hozzánk a befizetést igazoló szelvényt a 06 1 888 3499-es faxszámra, és mi késedelem nélkül postázzuk a megrendelt magazint.
* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az ár 20% kedvezményt tartalmaz!
*** az ár 25% kedvezményt tartalmaz!
132 oldal 3 CD melléklet teljes PC játék
PC GURU
szórakoztató informatikai magazin 2003/8
TELJES JÁTÉK HITTY HAWH
teljes PC játék 3 CD melléklet 132 oldal
PC GURU
szórakoztató informatikai magazin 2003/9
TELJES JÁTÉK AQUANOX
kvízjáték
*nyerd meg a 3 tuningcsomag egyikét!
számítógépház
+ processzor hűtő
+ HDD hűtő
+ optikai neoncső
ELŐZETESEK
CALL OF DUTY
QUAKECON 2003
UNREAL TOURNAMENT 2004
EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD FALLOUT 3
ISMERTETŐK
STAR WARS GALAXIES
REPUBLIC THE REVOLUTION
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
STREET LEGAL RACING REDLINE CHASER
PC GURU
Port Royale
továbbá előfizethető a www.pcguru.hu illetve
a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

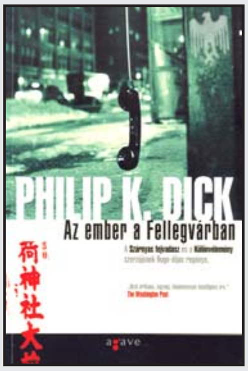
STEWART WIECK: TORREADOR (KLÁN REGÉNYEK I.)



Valószínűleg már mindenki értesült az örömteli hírről, miszerint a Troika Games boszorkánykonyhájában, Tim Cain vezetésével gőzerővel folyik a Vampire: Bloodlines fejlesztése. Hamarosan tehát mi is újra részesei lehetünk a Maskarádénak. Aki viszont türelmetlen fajta, és éppen nem tud elmerülni egy hétvégi szerepjáték partiban, annak tökéletes megoldás – a legfrissebbnek ugyan nem mondható – Klán Regények sorozat. Ha úgy döntünk, hogy belevetjük magunkat a történetfolyamba, akkor fel kell készülnünk arra, hogy egy tizenhárom kötetet számláló, összetett műsorozattal kerülünk szembe. Minden egyes regény egy-egy klánt vesz górcső alá, miközben egy teljes történet bontakozik ki, csakhogy folyamatában, részekre tagolva. Ettől függetlenül a könyvek külön-külön is gond nélkül fogyaszthatóak, önálló történetként is megállják a helyüket, bár igazából a tizenhárom darab együtt alkot teljes egészet és nyújt igen hosszú időre kellemes és izgalmas olvasmányt. A nyitó kötet a Torreadorok, a szépség és a művészet megszállottjainak világába kalauzolja el az olvasót, és indít el egy olyan eseménysort, mely hatással lesz mind az emberek, mind az éjszaka lényeinek világára. Félő, hogy Vampire fanatikusoknak semmilyen újdonságot nem nyújt a könyv – hisz nagy az esély rá, hogy rég olvasták –, de aki még csak most érez késztetést, hogy elmerüljön a Sötétség Világában, annak igen hasznos, tartalmas, de főleg „vérig hatolóan” szórakoztató olvasmányban lesz része.

Camelot Kiadó

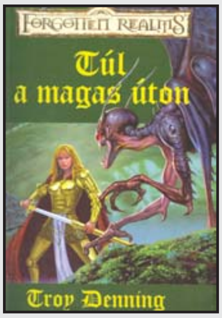
PHILIP K. DICK: AZ EMBER A FELLEGVÁRBAN



Ismét egy olyan úriember került a terítékre, akit valószínűleg nem kell bemutatni a nagyközönségnek. Ha mégis akadnának olyanok, akik nem hallottak volna az ütős science-fiction nagymesteréről, azoknak talán elég annyit mondani, hogy Philip K. Dick az az ember, akinek megköszönhetjük a Szárnyas Fejvadász, az Emlékmás és a Különvélemény című filmek alapjait, és még jó néhány olyan művet, melyek alapnak tekinthetők a futurisztikus irodalomban. Az ember a Fellegvárban nem csak azért érdemes a figyelemre, mert hihetetlenül részletesen megírt tudományos-fantasztikus utópia, hanem azért is, mert első megjelenésekor bezsebelte a műfaj legnagyobb kitüntetését, a sokak által áhított Hugo-díjat. Maga a történet igen jellemző, jól illik az író munkái közé, hiszen – szokásához híven - meglehetősen sajátságos jövőképet tár elénk. Dick elgondolásában a II. világháború nem a szövetségesek győzelmével, hanem a náci Németország és a császári Japán diadalával ért véget. Éppen ezért az egykor hatalmas ország területén a két győztes osztozkodik, a mindennapok nyomokban sem emlékeztetnek a mi valóságunkra, hiszen a németek már a Mars homokját tapossák, míg a másik fél még a műanyag megalkotásának problémájával küzd. Létezik azonban egy legenda egy könyvről, mely egy teljesen más világról szól, ahol a Német Birodalom elbukott, és a szövetséges hatalmak megteremtették a békét. De vajon valós-e ez a könyv, vagy csak egy vágy egy jobb, és szebb világról. A megoldást ott rejtőzik ebben a nagyszerű könyvben, mely kellően pesszimista hangvételű, mindeközben fantasztikusan jól kidolgozott és letehetetlen olvasmány!

Agave könyvek

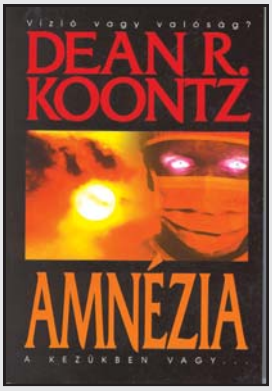
TROY DENNING - TÚL A MAGAS ÚTON (CORMYR SAGA 2. RÉSZ)



Éppen egy hónappal ezelőtt ismerhettük meg a Forgotten Realms világában játszódó, a Cormyr birodalommal, az Obarskyr család vérvonalának teljes történetét feldolgozó nagyszerű regénnyel. Mint ahogy már akkor is utaltunk rá, az ott megkezdődő cselekmények teljes története egy trilógiában bontakozik ki, aminek értelemszerűen, ezúttal a második kötetével fogunk kicsit jobban megismerkedni. Miután a királyi család szerencsésen túlélte az ellenük szövődő intrikákat, nincs túl sok idő „pihenni”, hiszen minden eddiginél ősibb, és veszélyesebb ellenségek bukkannak fel, akiknek egyetlen céljuk van, hogy a királyi családnak még az írmagját is kiirtsák! Bár a jól bevált módon, a kötet érthető az előzmény hiányában is, azért nem árt, ha az olvasó 100%-ig tisztában van az első epizód történéseivel, hiszen így könnyebb elmerülni az új cselekményben, minden ismerősebb, és nem kell lassanként összecsipegetni az információmorzsákat. A középpontban ismét Tanalasta hercegnő áll, akit egyre inkább sürget a trónutódlás problémája. Persze hamar kiderül, hogy nem ez a legnagyobb gond a családban, hiszen a gyermeknemzéshez először is életben kell maradni... Talán sokan legyintenek, hogy ez is csak egy újabb fantasy, tizenkettő egy tucat, de hiba lenne ilyen egyszerűen figyelmen kívül hagyni ezt a hármast. A történet ugyanis igen feszes, fogva tartja az olvasót, a karaktereket lehet szeretni, sőt drukkolni nekik, és a cselekmény szempontjából is kapunk jó néhány csavart, új fejleményt, ami nagyon „odatesz” a hangulatnak, és segít elmerülni egy teljesen idegen, és mégis ismerős világban. Mindez ma, mikor már a regényekből is igen sok a gyenge eresztés, igen nagy kincs, és hiba lenne kihagyni.

Delta Vision Kiadó

DEAN R. KOONTZ - AMNÉZIA



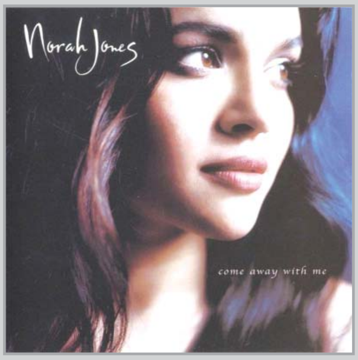
Szinte már menetrendszerűen, fél év után megérkezett a magyar könyvesboltok polcaira is a horror írók második legjobbjának – azért mégis csak King a MESTER - újabb idegborzoló regénye. A stílus ezúttal is eltéveszthetetlenül Koontz, ezer közül fel lehet ismerni, és ez azért már garancia a feszültségekkel és váratlan fordulatokkal tűzdelt történethez. A témaválasztás kicsit igazodik a legújabb trendekhez, miszerint az alapvető kérdés, hogy vajon ami történik az a valóság, vagy valami furcsa játék, mesterkedés, aminek a hátterében valami nagyobb dolog, vagy cél áll. Ezzel a problémával szembesül Susan, aki egy nap egy teljesen ismeretlen város teljesen ismeretlen kórházában ébred. Tudata kezdetben cserbenhagyja - ami húsz nap kóma után nem is olyan furcsa -, ám ahogy visszatér az emlékezete, rég elfeledettnek hitt események zavarják meg nyugalmát. A múltból feltörő emlékképek először csak kellemetlenek, de mikor halottnak hitt emberek kezdenek megjelenni, már igencsak meglódul a világ a fizikusnő körül. Miközben az orvosok tünetként magyarázzák a furcsa jelenéseket, maga Susan egyre inkább úgy érzi, munkahelye, a szigorúan titkos intézmény keze van a háttérben. A kérdés pedig lassan nem csak abból áll, hogy mi történik, hanem, hogy van-e még szabadulás. Koontz rajongók minden bizonnyal azonnal harapnak a legújabb kötetre, de nyugodt szívvel ajánlható a regény bárkinek, aki már kicsit megunta a mozik sablonjait, és igazi, saját képzeletben átélt borzongásra vágyik.

Animus Kiadó

KRAFTWERK - TOUR DE FRANCE SOUNDTRACKS

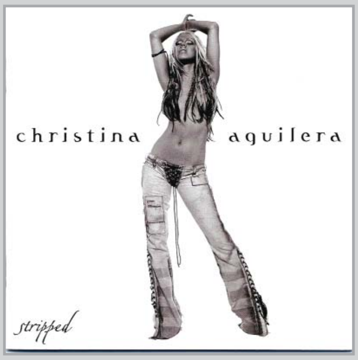
A PC Guru olvasóinak nagy része talán nem is hallott még a Kraftwerkről: nem csoda, hiszen 17 éve adtak ki utoljára stúdióalbumot. Pedig az 1971-ben, Florian Schneider és Ralf Hütter düsseldorfi zenészek által alapított zenekar a techno és az elektro úttörőjeként került be a könnyűzenei lexikonokba. A 70-es években német és angol nyelven is kiadott forradalmi korongjaikkal (1975: Radio-Aktivität, 1977: Trans-Europa Express, 1978: Die Mensch Maschine, 1981: Computerwelt) az elektronikus zene műfajformálói közé tartoztak, amíg a 80-as években utol nem érték oket követőik. A régóta várt Tour de France Soundtracks ugyan nincs egy szinten a „nagy" Kraftwerk korongokkal, de a visszatéréshez elég. A lemezt már 1983-ban elkezdte az együttes, de végül nem lett belőle album. Most a XXI. századhoz igazítva, új számokkal színesítve elkészült a kerékpározást feldolgozó koncept-lemez. Letisztult, steril hangzás és németesen precíz minimalizmus - tagadhatatlanul kraftwerkes a Tour De France Soundtracks, bár a német géphangokhoz ezúttal franciák is társulnak. Az album egysége az első három, fantáziátlanul összemosott „etapnál" és a záró összegzésnél kissé megbicsaklik, a közbenső új dalok viszont telitalálatok: Vitamin, Aéro Dynamik, Titanium, Elektro Kardiogramm, Régéneration - a címek tökéletesen kifejezőek. Bár a lemez már nem annyira avantgárd és előremutató, mint a 70-es évek korongjai, ezek a számok igazolják, hogy a német robotembereken nem fog a rozsda.

Stöki



NORAH JONES - COME AWAY WITH ME

Ha már külvilág rovat, és hölgyek előnyben, akkor ezúttal olyan vizekre evezünk, ahová ritkán szoktunk eljutni. Néha ugyanis nem árt kitörni a „szürke hétköznapokból" és kipróbálni valami újat, akár magában a zenében is. Szegényes ismereteimnek köszönhetően nem sok mindent tudtam Norah Jones-ról, de mikor meghallottam tőle egyetlen számot, valami félelmetes hangulat kerített a hatalmába. Füstös bárt képzeltem magam elé, kezemben egy szál cigivel, és egy pohár whisky-vel – szigorúan 18 év felett – és közben bámultam a nőt a képzeletbeli színpadon. Az album ugyanis jófajta jazz lemez, azzal az igaz gengszter-romantika hangulattal. Mindez elég volt ahhoz, hogy késztetést érezzek a teljes zenei anyag megismerésére, és bizony nem jártam rosszul. A már ismert szám hangulata sütött az egész lemezből, és bár kicsit rövidkének tűnt a mindössze negyvenöt percet betöltő repertoár, nyugodtan mondhatom, minden igényt kielégített. Valószínűleg akik szeretik ezt a stílust, azok bőszen bólogatnak, hiszen tényleg nagyon igényes összeállítás tulajdonosai lehetünk, ha szemet vetünk a lemezre. Maga Norah Jones külsőre is szívet melengető látvány, de mikor meghalljuk a hangját, akkor lesz igazán teljes az összkép. Talán sokan úgy gondolják, hogy a kedvenc csapatukon túl semmi nem létezik, de határozott zenei ízléssel is érdemes belehallgatni ezekbe a számokba, mert aki csak egy kicsit is fogékony az újra, azt biztosan elvarázsolja.



CHRISTINA AGUILERA - STRIPPED

A zenei „kicsapongás" után ismét kicsit ismertebb utakra kormányozva, szintén egy meglehetősen dekoratív hölggyel kerülhetünk közelebbi kapcsolatba, legalábbis a fülünkön keresztül. Christina Aguilera azért már inkább a fiatalok számára ismertebb kategóriába tartozik, ha nem is a zenéje, de az extrém életstílusa miatt biztosan. Az egykor „csak" Britney ellenfelének tartott leányzó mára igen egyéni stílust harcolt ki magának, ami szöges ellentéte a másik popbabáról kialakított képnek. Mindez nagyon jól kiviláglott az agyonjátszott 'Dirty' című számból, ami mind képi világában, mind szövegében magasan túlmutatott az ártatlan kislány imázson. Persze aki rögtön elkönyveli, hogy ez is csak magamutogatás és zeneileg nem túl eredeti, az nem hallgatta végig az egész lemezt, mely éppen húsz, igen változatos dalt tartalmaz. Bár itt is megtalálható a cseppet csöpögős, érzelmileg túlfűtött dalocska, de egészében mégis egy igen határozott egyéniséget takar, amit talán a szintén sikeres 'Fighter' című számmal lehetne legjobban jellemezni. Ha teljes képet szeretnénk kapni, akkor azt lehetne mondani, hogy Christina egyszemélyes Spice Girls, mert ha kell vad, szexi, érzelmes, vagy éppen értelmes, ha arra van szükség. Legújabb albumából és személyiségéből sugárzik az erő, mely később akár képessé teheti arra, hogy kitörjön a sima tiniikon szerepkörből, és beverekedje magát az igazán nagy dívák közé.

MICHELLE BRANCH - HOTEL PAPER

Végül, de még véletlenül sem utolsó sorban, egy, szintén a gyengébbik nemet képviselő előadóval zárjuk a lemezajánlót. Az ismételten csak igen kellemes kinézetű leányzó leginkább a Santanával közösen előadott 'The game of love' kapcsán lehet ismerős. Gondolom mondani sem kell, hogy szóló előadóként sem utolsó a teljesítménye, így nem csoda, hogy már ott énekel a slágerlisták előkelőbb pozícióiban. Persze a többszöri erősítés senkinek nem árt, így a lemezen hallható még egy duett, mégpedig Sheryl Crow-val karöltve. Michelle egyébként leginkább Shania Twain fiatalabb inkarnációjának tekinthető. A stílus, az album lendülete legalábbis a countryból átnyergelt énekesnőére hasonlít, ami lássuk be minden, csak nem hátrány. A sajátos, vadócos, de mérsékelt, tehát teljesen önálló személyiség azért ott lappang a dalok között, és maga az anyag, mint bemutatkozó album, igen jól megállja a helyét. Hihetetlen zenei forradalomra azért senki nem számítson, de manapság, mikor már minden sarkon fiatal sztárok születnek, igen jó ómen, ha sajátos hangvételű, egyéniséget sugárzó zenék is készülnek, nem csak tucatalapon, pénzéhes menedzserek bábjainak szenvedését kell hallgatni minden méteren. Michelle-nek tehát örömmel meglengetjük a zöld zászlót és kíváncsian várjuk a folytatást, amiből még bármi lehet. Hiszen tudjuk, Rómát sem egy nap alatt építették, de ez már egy másik nóta...

HALO

Reméljük nem kiabáljuk el, de végre-valahára megérkezik PC-re is a játék, ami gyakorlatilag egymaga eladta az Xboxot, és ami kifinomult AI-jával a porba gyalázott minden addig és azóta készült FPS-t. A PC-s verzió a készítők ígérete szerint a játékélményt egy az egyben áthozza boxról, de a grafikát még jobban feltupírozza: az év egyik legjobban várt játékában ölthetjük magunkra a szuperkatona Master Chief páncélját! Ha a Halo hozza az xboxos formát, a játék akár a Half-Life 2-t és a Doom 3-at is megszorongathatja az FPS-ek királyi koronájáért folytatott harcban.

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Irány Berlin! – adja ki az ukázt a világsikerű taktikai játék harmadik része. A Berlinig, és ezáltal a második világháború végéig vezető út pedig csodálatos, aprólékosan kidolgozott grafikával és változatos kommandós küldetésekkel van kikövezve. A régi Commandos-játékélmény akciódúsabb, kevésbé frusztráló, de ugyanolyan gondolkodtató marad, a nácik eszén többek között Sztálingrádban, a normandiai partraszállásnál és a Harmadik Birodalom szívében a Gestapo főhadiszállásán kell túljárnunk. A készítők szerint rengeteg új ötlet dobja fel a játékmenetet – már csak egy hónapot kell várni, hogy a következő PC Guruból kiderüljön, valóban így van-e.

NHL 2004

Az EA Sports ismét megmutatja, hogy kár volt az előző évi NHL-verziót tökéletesnek kikiáltani, lévén az ideire illene inkább a jelző. A legjobb PC-s hokiprogram aktuális verziójában a vadonatúj menedzser-módot, a verekedős játékokat megszégyenítően kidolgozott bunyós részeket és a továbbfejlesztett AI-t dicsérik leginkább, a grafika pedig egy újabb lépéssel került közelebb a tévéközvetítések látványához. 30 NHL-csapat és 20 nemzeti válogatott lép a jégre, természetesen a valódiak után modellezett játékosokkal és csarnokokban. Készüljünk a minden eddiginél brutálisabb bodicsekekre!

GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

A legelső, klasszikus D&D világ. A legelső klasszikus kalandmodul. A legújabb AD&D szabályrendszer. Az egyik legtapasztaltabb RPG-fejlesztőcsapat. Ha egy játék annyi „leg"-et vonultat fel, mint a Greyhawk arra minimum oda kell figyelni a szerepjátékokra nem annyira érzékeny játékosoknak is! A Games Conventionön látottak alapján úgy érezzük, veszélyben a Baldur's Gate trónja… következő számunkból kiderül, jogos-e a rajongók felfokozott érdeklődése.

A következő teljes játék:

CAR TYCOON

Egy építgetős-gazdasági stratégiai játék témájául keresve se lehetne jobbat találni az autóiparnál, ahogy következő havi teljes játékunk, a Car Tycoon is teszi. 1950-től napjainkig egyengethetjük egy amerikai autógyártó óriáscég útját a világ-monopóliumig. Az autók megtervezése, legyártása, reklámozása és értékesítése mind a játékos feladata lesz, csakúgy mint az ipari kémkedés, és a konkurenciával való leszámolás. Akik pedig porba gyalázták a Fordot, a General Motorst és a japán világcégeket, rárepülhetnek a játék kínálta 40 extra küldetésre, amelyek még harcedzett menedzserek elé is új kihívást állítanak. Mindez teljesen magyar nyelven, alacsony gépigény, és kellemes grafika mellett a PC Guru következő számában!

Minimális gépigény: PII-300, 64MB RAM, 900M HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2003. OKTÓBER 31-ÉN JELENIK MEG

A következő PC GURU teljes játéka:
Car Tycoon
Szuper magyar nyelvű stratégiai játék
Itt a lehetőség, hogy létrehozd és felvirágoztasd álmaid autógyárát,a tervezőasztaltól a gyártósorokig, a marketingtől a kereskedőkhöz való kiszállításig - de óvakodj a konkurencia aljas húzásaitól, kémleld ki őket, tervezz szebb és jobb járműveket, végezz piackutatást, és okosan finanszírozva cégedet válj piacvezetővé, miközben leszámolsz üzleti ellenfeleiddel.
- az 1950-es 60-as évek autóit készítheted el újból, egy egész gyárat irányítva
- 25 küldetésben kell bebizonyítanod a konkurenciának, hogy a te autóid a jobbak
- 96 modell, több mint 300 autóját teremtheted ujra
- több mint 250 épület és üzem áll a rendelkezésedre
- társaid ellen is játszhatsz hálózaton keresztül
Car Tycoon
DYNAMIC
JoWooD
vectorcom

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Főszerkesztő helyettes: Sashegyi Zsolt (Sasa)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Hanula Zsolt (Hancu)
HW szerkesztő: Kovách Kornél
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Gáspár Péter

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai
A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:
HÍRVILÁG PRESS Kft.
Tel./Fax: 411-0491, E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8136 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
egész évre: 15252 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER« BUDAPESTI MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

A PC GURU tesztgépeit a ***CASE Hungary Kft***. biztosította.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Motherboard

Graphics Accelerator

Networking

Optical Device Drive

Upgrade Your Life™

For more information, please call our distributors:

CHS HUNGARY Kft. www.chs.hu
Tel.:+361-451-3543 Fax.:+361-451-3532

CO-RUN Export-Import Kft. www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600 Fax.:+361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

PC GURU Tartalom:

25 játékvideó
10 kipróbálható játékdemó
21 rovat cikkekkel

Games Convention

14 oldalas beszámoló

Freedom Fighters

kiemelt játékteszt

Homeworld 2

exkluzív játékteszt

Jedi Academy

játékteszt

Max Payne 2

bemutató

TRON 2.0

játékteszt

További előzetesek: The Sims 2 • Spellforce • Worms 3D
További ismertetők: Lionheart • Northland • Medal of Honor: Breaktrough • Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II • Tony Hawk's Pro Skater 4 • In Memoriam • Lánglovagok • Cold Zero • Heaven and Hell
Hardver cikkek: CD és DVD írók tesztje • MP3 lejátszók tesztje • Játékvezérlők tesztje • Digitális zenestúdió építés otthon

DVD tartalom:

Exkluzív: Kalózok (A Discovery Channel filmje) • Jedi Academy videóteszt • Games Convention videó beszámoló
Demók: Call of Duty (magyar nyelven) • XIII • Jedi Academy • Homeworld 2 • Commandos 3 • Etherlords 2 • Silent Storm • Freedom Fighters • stb.
Magyar feliratos animációk: Deus Ex 2 • Knights of the Temple • Spellforce • Ground Control 2 • Joint Operations

teljes játék:

Port Royale

Dagadó vitorlák, ágyúkkal teletömött fedélzetek és rengeteg igen agresszív hajósember gondoskodik e havi teljes játékunk szórakoztató mivoltáról.